CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Compreensão dos ancestrais: entende qualquer coisa falada ou escrita.
Face horripilante: alvo fica apavorado ou abalado por 1d4 rodadas.
Hipnotismo ninja: alvos ficam pasmos por 1 rodada e você recebe camuflagem.
Leitura de chacras: detecta jutsus, itens mágicos e criaturas num cone de 9m.
Língua de prata: role dois dados e use o melhor em testes de Atuação, Diplomacia ou Obter Informação por uma cena.
Mestre verdadeiro: alvo fica atordoado ou pasmo por 1 rodada.
Pacto com a natureza: acalma animais a até 6m.
Preguiça do panda: raio deixa o alvo fatigado.
Sono de Mizuha: alvo fica inconsciente.
Sussurros do vento: envie ou troque mensagens com um alvo distante.
Vingança dos ancestrais: alvos recebem –1 na CA e testes de resistência.
Voz de Lin-Wu: alvo obedece a uma ordem simples.

JUTSUS MEDIANOS

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Arma ameaçadora: aumenta em +2 a margem de ameaça de uma arma.
Bote da naja: ataque corpo-a-corpo inocula veneno que causa dano de Constituição.
Dança dos cinco ventos: faz cinco ataques corpo-a-corpo contra alvos diferentes com bônus no dano.
Golpe estilhaçador: ataque corpo-a-corpo causa +6d6 de dano em um construto ou destrói um objeto mundano.
Golpe voador: ataque corpo-a-corpo causa dano máximo, dobrado e derruba, mas você cai se errar.
Kiai atordoante: cone de 9m causa 1d8 de dano de vento e pode atordoar.
Toque paralisante: ataque corpo-a-corpo causa lentidão ou paralisia em humanoide ou animal.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Cidadão honrado: confunde tentativas de detectar a Honra do alvo.
Escalada ninja: recebe deslocamento de escalada 6m.
Escuridão de Yumeno: objeto emana escuridão mágica a até 6m.
Falsificação: apaga/dissimula textos, ou esconde/desorienta efeitos de adivinhação sobre um objeto.
Fantasma vivo: você fica incorpóreo.
Invisibilidade ninja: fica invisível até atacar.
Silêncio da noite: nenhum som é produzido num raio de 6m.
Truque das cópias: cópias ilusórias fornecem +6 na CA.
Truque do tronco: se transforma em um objeto imóvel como um tronco de árvore.
Velocidade sobrenatural: recebe +2 nos ataques, CA e testes de Reflexos, e uma ação de movimento ou um ataque adicional por rodada.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Drenar forças: causa 6d6 de dano de trevas e você recebe PV temporários iguais ao dano causado.
Elasticidade: recebe +1,5m no alcance e +10 em testes de Acrobacia, Atletismo e Ladinagem.
Escamas da carpa: recebe imunidade a medo, 5d4 PV temporários, RD 5 e +2 na CA e testes de Fortitude.
Físico do dragão: +4 em uma habilidade física.
Integridade corporal: cura 6d8 PV ou veneno/doença ou todo o dano em uma habilidade.
Kata do polvo: recebe deslocamento de natação 9m e pode respirar na água.
Tamanho gigante: recebe Força +2 e aumenta uma categoria de tamanho.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Anulação: dissipa jutsus afetando uma criatura ou objeto.
Barreira da tempestade: cria uma cortina de vento que causa 1d8 de dano de eletricidade.
Chuva da revelação: chuva causa 2d4 de dano de frio e revela criaturas invisíveis.
Cuspe ácido: causa 2d4 de dano de ácido, mais 2d4 nas próximas duas rodadas.
Dominar chamas: apaga, controla ou explode uma chama, ou incendeia um objeto.
Explosão de fogo: explosão com 6m de raio causa 6d6 de dano de fogo.
Moldar terra: amolece, modela ou solidifica pedra, terra, argila ou areia.
Onda de frio: causa 1d6 de dano de frio, enreda e prende criaturas num raio de 6m.
Relâmpago divino: linha de 30m causa 6d6 de dano de eletricidade.
Tecelão vegetal: vegetação cresce ou diminui em cubo de 12m.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Amuleto de proteção: tranca e protege um objeto que possa ser aberto.
Brilho de Tai'Yang: objeto ilumina a até 6m como a luz do dia.
Cântico dos mortos: transforma um cadáver em um shiryou sob seu comando.
Conselhos dos ancestrais: diz se uma ação trará resultados bons ou ruins.
Localização: informa a direção e distância de um objeto à sua escolha.
Mente do dragão: +4 em uma habilidade mental.
Ofícios dos ancestrais: conserta um objeto mundano ou cura 6d8 PV em um construto.
Purificação: remove uma condição prejudicial ou doenças e venenos.
Sopro da vida: cone de 6m cura 3d8+3 PV em alvos à sua escolha.
Visão perfeita: recebe visão no escuro e enxerga coisas invisíveis.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Auxílio dos ancestrais: nakama recebem +1 em jogadas e testes e inimigos recebem –1.
Feitiço de Kazuko: humanoide fica prestativo em relação a você.
Influência invisível: alvo obedece a uma ordem sua.
Lamento dos malditos: inimigos num cone de 9m ficam apavorados ou abalados.
Leitura de pensamentos: detecta pensamentos superficiais num cone de 9m.
Mente ausente: recebe imunidade a confusão, +2 nos ataques, danos e testes de Vontade, e pode ficar imóvel para aparar e ripostar ataques corpo-a-corpo.
Paralisia: humanoide fica paralisado.
Toque de Okoreeji: ataque corpo-a-corpo causa confusão.
Verdade dos ancestrais: alvos a até 6m ficam com atitude neutra e não podem atacar ou mentir.
Vertigem: alvos em cone de 6m ficam enjoados ou caídos.

JUTSUS AVANÇADOS

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Contra-ataque relâmpago: ao ser atacado, contra-ataque como reação e com bônus de dano.
Eviscerar: ataque corpo-a-corpo causa +2d4 de dano de Força e Destreza.
Golpe múltiplo: continue fazendo ataques corpo-a-corpo até errar, somando o dano de todos que acertou.
Kiai destruidor: cone de 9m causa 8d8 de dano de vento e surdez.
Pancada poderosa: ataque corpo-a-corpo causa atordoamento ou inconsciência.
Toque da morte: ataque corpo-a-corpo reduz alvo a –1 PV ou causa 5d6 pontos de dano de trevas.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Esconderijo secreto: cria um cubo extradimensional de 30m de lado.
Espíritos espiões: cria 2d4+2 youkai para espionar e contar a você o que viram.
Golpe desonrado: ataque corpo-a-corpo causa efeitos prejudiciais variados.
Kata do grou: recebe deslocamento de voo 18m e pode andar no ar.
Libertação de Nozomi: recebe imunidade a agarrado, enredado, lento, paralisado e ignora efeitos que restrinjam movimento.
Tamanho minúsculo: criatura recebe Força –2 e diminui uma categoria de tamanho.
Teatro de sombras: como *miragem mística*, mas inclui um roteiro, sons complexos, odores e sensações térmicas.
Truque das cópias sólidas: 3 cópias imitam seus movimentos ou agem de acordo com suas ordens.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Carapaça do besouro: recebe redução de dano 10 e resistência a energia 10.
Cripta de Liu'Yan: causa 12d6 de dano de trevas em criaturas com Honra elevada.
Mandala da anulação: jutsus básicos ou medianos não funcionam em raio de 3m.
Pirâmide intocável: alvos ficam presos em pirâmide indestrutível e imóvel.
Resolução de Hikari: recebe +4 nos ataques, danos, resistências, 15 PV temporários e pode destruir youkai ou ficar imune a trevas.
Transformação: você se transforma em uma criatura diferente.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Artesão dedicado: cria um objeto mundano a partir de matéria vegetal morta.
Barreira de lanças de gelo: cria uma barreira de gelo que perfura inimigos ao surgir.
Barreira de terra: cria uma parede, ponte ou obstáculos de terra.
Barreira vulcânica: cria uma barreira que causa dano de fogo.
Caminhos invisíveis: entre em um objeto e saia em outro a até 1km.
Dominar água: congela, derrete, evapora, eleva ou reduz o nível de água.
Dominar o clima: muda o clima e os ventos num cilindro com 15m de raio.
Maldição da transformação: transforma o alvo em um animal inofensivo.
Tentáculos sombrios da dor: tentáculos surgem do chão e agarram criaturas na área, causando dano.
Voo de Hinotori: recebe deslocamento de voo 12m.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Barreira dos ancestrais: cria uma barreira de energia invisível e indestrutível.
Cólera de Lin-Wu: causa 12d6 de dano de eletricidade em criaturas com Honra baixa.
Cura das cerejeiras em flor: cura 5d8+10 pontos de vida em criaturas a até 30m.
Emprestar jutsu: alvo pode executar um jutsu de grau básico que você conheça.
Lágrimas de Wang-Ho: criaturas na área sofrem –10 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem e dificuldade em executar jutsus ninja.
Maldição das trevas: amaldiçoa um alvo com efeitos variados.
Restauração de Fuyuan: cura dano, fadiga, dano de habilidade ou níveis negativos.
Rito do exorcista: impede movimento entre os mundos ou expulsa o alvo para seu mundo nativo.
Viagem espiritual: transporta até cinco criaturas para outro mundo.
Vidência dos ancestrais: pode perceber uma criatura à distância.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Aura de fascinação: o alvo emana uma aura que fascina criaturas.
Despertar espírito: desperta Inteligência e Honra em um animal, planta ou objeto.
Dominar mente: controle as ações de um humanoide ou animal.
Golpe fantasma: reduz alvo a –1 PV ou causa 3d6 pontos de dano.
Manipulador de sonhos: o alvo tem sonhos, pesadelos ou premonições.
Missão de honra: obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha.
Sussurros dos ancestrais: cria um elo mental entre duas criaturas.
Manipulador de memórias: cria, modifica ou elimina 5 minutos de memórias do alvo.
Possessão de Doragami: transfere sua alma para outro corpo.
Terror ninja: alvos ficam apavorados ou confusos.

JUTSUS SUBLIMES

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Arma do vácuo: arma vence qualquer RD e causa +4d8 de dano.
Arma dos cinco ventos: arma causa +1d10 de dano de vento e alcança alvos a até 30m.
Golpe desintegrador: próximo ataque causa 20d6 de dano adicional que ignora RD.
Golpe final: ataque corpo-a-corpo reduz alvo a –1 PV, mas você fica fatigado.
Punhos de Tikauromu: 2 punhos gigantes empurram, dão cobertura, agarram ou arrastam criaturas.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Esconderijo perfeito: cria um *esconderijo secreto* imune a efeitos de adivinhação.
Kata da toupeira: recebe deslocamento de escavar 9m.
Movimento instantâneo: transporta o alvo a longas distâncias.
Palanquim celestial: palanquim carrega criaturas com deslocamento de voo 180m.
Rajada das mil gemas: explosão em cone de 9m causa 7 efeitos diferentes.
Truque das cópias perfeitas: cria uma cópia 50% real e você fica invisível.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Armadura de Dai'Gun: recebe 60 PV temporários, +6 na CA, ataques, danos e testes de resistência mas não pode executar jutsus.
Corpo de terracota: transforma-se em estátua viva com diversos bônus e imunidades.
Estrela da invencibilidade: fica imune a um descritor, condição ou tipo de dano.
Fusão: combine sua forma e melhores estatísticas com outra criatura.
Regeneração de Sugora: recebe cura acelerada 5 e imunidade a doença, veneno e fadiga.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Barreira de foices de Leen: barreira causa 10d6 de dano de corte e dispara foices.
Bombardeio celestial: esferas causam até 12d6 de dano de fogo e 12d6 de dano de eletricidade.
Colunas de gelo: 4 colunas causam 8d6 de dano de frio e derrubam criaturas.
Dominar gravidade: aumenta, diminui ou muda a orientação da gravidade na área.
Dominar madeira: fortalece ou afasta objetos de madeira ou transmuta outros objetos em madeira.
Estátua de gelo: transforma o alvo em uma estátua de gelo indestrutível.
Explosão radiante: explosão de 30m de raio causa 6d6 de dano de fogo e 6d6 de dano de luz.
Fortaleza oculta: protege uma construção com vários efeitos.
Rocha cadente: causa 20d6 de dano de esmagamento e prende criaturas.
Retirada relâmpago: transporta o alvo instantaneamente para qualquer lugar como uma reação.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Amuleto de repulsão: barreira invisível impede criaturas de um tipo de se aproximar.
Círculo de luz: explosão com 12m de raio destrói shiryou e remove 1d4 níveis negativos.
Crônica de Tanadora: descobre informações sobre o alvo.
Enxame espiritual: invoca enxame que causa 2d6 de dano de perfuração e 6d6 de dano de veneno.
Espírito dos objetos: transforma um ou mais objetos em tsukumogami.
Forma espiritual: fica invisível e incorpóreo, mas pode interagir com criaturas físicas.
Perfeição do dragão: recebe +4 em todas as habilidades, exceto Honra.
Punição dos ancestrais: recebe CA +6 contra criaturas de Honra diferente da sua e pode expulsar youkai ou anular jutsus.
Revitalização de Hyaku-nen: cura 100 PV, dano de habilidade, doenças, venenos e condições.

CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Armazenar jutsu: armazena um jutsu em um objeto para ser executado mais tarde.
Círculo das trevas: explosão com 12m de raio mata criaturas e causa 1d4 níveis negativos.
Destruir sentidos: alvo fica caído, cego, surdo e perde deslocamento.
Palavra dos ancestrais: causa efeitos de acordo com o nível dos alvos e expulsa youkai.
Trilha infalível de Nozomi: descobre o caminho mais direto para um local.
Indolência dos malditos: explosão em cone de 18m deixa alvos fatigados ou exaustos.
Insanidade de Okoreeji: alvo fica enjoado, confuso, enfraquecido ou paranoico permanentemente.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Maldição do ridículo: alvo perde ações e age de maneira tosca por 1d4 rodadas.
Manipulador de vontades: alvo fica atraído ou incomodado com algo escolhido por você.
Revolta espiritual: alvo é dominado e recebe bônus.

JUTSUS LENDÁRIOS

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Dança das chamas mortais: pode fazer um ataque que causa morte instantânea a cada rodada.
Golpe supremo: ataque com alcance ilimitado causa 30d6 de dano adicional que ignora RD e imunidades.
Kiai assassino: explosão em cone de 9m mata criaturas instantaneamente.
Matador de kaiju: explosão em cone de 30m causa 20d12+20 de dano de vácuo e cancela qualquer cura acelerada por 1d4 rodadas.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Barreira das seis mil gemas: muralha causa 7 efeitos diferentes.
Portal espiritual: círculo transporta criaturas através dos mundos.
Velocidade da luz: recebe bônus e imunidades mas sofre dano de Constituição.
Véu das mentiras: cria uma ilusão perfeita imune a adivinhação em cubo de 300m.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Amuleto mental: recebe imunidade a todo tipo de efeito mental.
Assimilação: toque causa 30d6 de dano de trevas e absorve o alvo.
Duplicação: cria uma duplicata perfeita do alvo.
Velocidade da luz: recebe bônus e imunidades mas sofre dano de Constituição.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Ciclone de Shunka'Shuuto: tornado causa efeitos variados e captura criaturas.
Distorção da realidade: cria efeitos variados e poderosos.
Dominar o tempo: acelera, avança ou para o tempo, ou envelhece um alvo.
Incêndio infinito: causa 17d6 de dano de fogo em cubo de 30m.
Muralha da tempestade: barreira atira relâmpagos contra alvos que se aproximem ou a sobrevoem.
Terremoto corrosivo: tremor rasga o solo e explode em 5 cilindros de ácido, com efeitos que variam de acordo com o terreno.
Tsunami congelante: paredão d'água com deslocamento 9m causa 17d6 de dano de frio e lentidão.
T**ransformação perfeita:** transforma qualquer coisa em qualquer outra coisa.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Aura celestial: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.
Disjunção: anula jutsus e transforma itens mágicos em mundanos.
Localização perfeita: encontra qualquer criatura ou objeto, ignorando imunidades.
Katana celestial: duas explosões em linha de 30m causam 10d6 de dano de luz e 10d6 de dano de eletricidade, além de cegueira e surdez.
Milagre dos ancestrais: as divindades intercedem em seu favor.
Sentai espiritual: invoca múltiplos youkai lutadores.
Sétimo sentido: +8 na CA e Reflexos e imune a surpresa, flanquear ou desprevenido.
Viagem astral: projeta o corpo dos alvos no Astral, permitindo viajar através dos mundos e encontrar outras almas.

CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA)

Buraco negro: buraco negro suga tudo a seu redor por 3 rodadas.
Fracasso: causa amnésia, desonra ou falência financeira.
Ladrão de almas: prende a alma do alvo em um objeto, impedindo ressurreição.
Lágrimas de Mizuha: fecha os chacras do alvo.
Mandala-espelho: jutsus executados contra você são refletidos de volta a quem os executou.
Mantra dos ancestrais: de acordo com seus PV atuais, alvo fica atordoado, cego ou morre.
Mente inviolável: causa 3d6 de dano de habilidade mental contra efeitos mentais.
Prisão de Doragami: prende um alvo de diversas maneiras.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Jutsus Básicos

Apreciar Arte

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** instantânea.

Sua concentração permite observar os detalhes mais profundos de objetos mundanos e encantados. Este jutsu diz tudo sobre um item mundano ou mágico, incluindo como ativá-lo (se for o caso).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do efeito normal, em seu próximo teste de Ofício, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: muda o alvo para 1 mashin, revelando seus talentos raciais e seu tipo de cura elemental.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação completa.

+9 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode analisar um objeto ou mashin, recebendo as informações normais e descobrindo todos os jutsus e habilidades afetando esse objeto ou mashin.

Arma da Tempestade

Destreza (eletricidade); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** armas de ataque à distância; **Duração:** cena.

Você envolve suas armas de arremesso ou disparo com uma poderosa carga elétrica. Qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma causa +1d6 pontos de dano de eletricidade. Se for desarmado, soltar no chão ou entregar a arma afetada para outra criatura, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para 1 arma corpo-a-corpo.

+2 PM: muda o bônus para +1d10.

+3 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, o oponente fica atordoado por 1d2 rodadas.

Arma de Dai'Gun

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você usa suas armas com a perfeição do Senhor do Bushido. No início de seus turnos, pode mudar o tipo de dano causado por seus ataques físicos, escolhendo entre corte, perfuração ou esmagamento. Também pode causar dano letal ou não letal sem penalidades.

+1 PM: recebe +1 nas jogadas de ataque.

+5 PM: aumenta o bônus nas jogadas de ataque em +1.

Arma Gélida

Força (frio); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Você envolve a arma escolhida com uma aura de frio mágico ou farpas de gelo, causando +1d6 pontos de dano de frio. Se soltar a arma, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma.

+2 PM: muda o bônus para +1d10.

+5 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, o oponente fica paralisado por uma rodada.

Arma Incendiária

Força (fogo); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

A arma escolhida é envolvida por chamas mágicas, causando +1d6 pontos de dano de fogo. Se soltar a arma, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma.

+2 PM: muda o bônus para +1d10.

+2 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, o oponente é derrubado.

Ataque Zen

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Concentração cósmica! Em sua próxima jogada de ataque, o alvo pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento.

+5 PM: muda a duração para 1 rodada. O alvo recebe os benefícios do jutsu em todos os ataques que fizer pela duração.

Aura Corrosiva

Constituição (ácido); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 1,5m de raio; **Duração:** cena.

Você é cercado por uma emanação corrosiva. Qualquer criatura a até 1,5m sofre 1d4 pontos de dano de ácido. Esse dano se repete no início de seus turnos.

+1 PM: seus ataques corpo-a-corpo causam +1d4 de dano de ácido.

+2 PM: muda o dano para 2d4.

Aura Zen

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O abandono total é abençoado por Lin-Wu. Qualquer inimigo que tente atacar o alvo (inclusive com jutsus ou habilidades especiais) deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue atacar e não pode tentar novamente até o fim da cena.

A *aura zen* não protege o alvo de efeitos de área. O alvo também não pode executar nenhum tipo de ataque ou jutsu ofensivo, ou a aura será anulada — mas pode usar jutsus e habilidades que não sejam ataques, ou agir de outras maneiras (como curar ferimentos, executar jutsus como *coragem dos ancestrais*, invocar youkai para lutar por ela e assim por diante).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

+9 PM: o alvo também é protegido contra efeitos de área. Se um inimigo atacar uma área que inclua um usuário de *aura zen*, deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não pode atacar aquela área até que a criatura protegida tenha saído dela.

+14 PM: o alvo também fica imune a efeitos de adivinhação.

Bomba de Fumaça

Inteligência (ninja, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma explosão faz uma névoa espessa (de cor escolhida por você) elevar-se de um ponto à sua escolha, obscurecendo a visão; criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Este jutsu não funciona sob a água.

+1 PM: muda o descritor vento para ácido. O jutsu passa a funcionar sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: até 10 criaturas escolhidas por você enxergam através do efeito.

+2 PM: a nuvem tem um cheiro horrível. Qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro a até 9m da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude no início de seus turnos. Se falhar, fica enjoada por 1 rodada.

+5 PM: a nuvem é espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 1,5m (independente de seu deslocamento normal) e sofre penalidade de –2 nas jogadas de ataque e dano.

Brilho das Cem Gemas

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 6m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Luzes brilhantes surgem à sua frente, estonteando seus inimigos. Criaturas na área ficam atordoadas por 1 rodada. Caso sejam bem-sucedidas no teste de resistência, em vez disso ficam ofuscadas por 1 rodada. Este jutsu não afeta criaturas cegas.

+1 PM: criaturas afetadas ficam cegas em vez de ofuscadas.

+2 PM: aumenta a duração dos efeitos em +1 rodada.

+5 PM: criaturas afetadas ficam inconscientes em vez de atordoadas.

+7 PM: criaturas afetadas ficam confusas em vez de ofuscadas.

Camada de Gelo

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** 1 objeto ou quadrado de 3m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este jutsu recobre uma superfície com gelo escorregadio. Criaturas na área devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos para não cair. Nas rodadas seguintes, devem fazer testes de Acrobacia (CD 10) para se deslocar. Uma falha significa que a criatura não consegue se mover; uma falha por 5 ou mais significa que ela cai.

Camada de gelo também pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando o objeto afetado deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos para não deixar cair o item a cada vez que usá-lo.

+1 PM: aumenta a dificuldade dos testes de Acrobacia em CD+1.

+2 PM: muda a área para emanação com 6m de raio.

Casco da Tartaruga

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma armadura invisível o protege. O alvo recebe CA+2.

+2 PM: aumenta o bônus em +1.

+5 PM: também recebe 5 PV temporários para cada +1 na CA.

Compreensão dos Ancestrais

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você entende qualquer coisa falada ou escrita, mas precisa tocar a criatura com quem esteja falando ou a inscrição que quer entender.

+1 PM: não precisa tocar a criatura ou inscrição.

+2 PM: em vez do efeito normal, pode conversar com criaturas mortas, desde que esteja próximo ao túmulo ou cadáver. O conhecimento das criaturas mortas é limitado ao que sabiam enquanto vivas e suas respostas são curtas e enigmáticas.

+4 PM: em vez do efeito normal, pode falar e escrever em qualquer idioma.

Comunhão com a Terra

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Os espíritos da natureza podem ajudá-lo. Ao fazer testes de Sobrevivência, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: também pode conversar com animais (incluindo henge em forma animal). A atitude do animal não é alterada.

+1 PM: também pode conversar com plantas e entender suas respostas. Plantas não costumam entender conceitos complexos.

+1 PM: também pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado ao fazer testes de Adestrar Animais.

+2 PM: se estiver em terrenos naturais, também não é afetado por terreno difícil.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto e a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, o alvo obtém informações sobre uma área natural de 5km de raio centrada nele. Ele pode descobrir 1d6+2 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais (construtos e akumushi). É possível, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas na região (terreno), se uma planta rara que está procurando existe na região (vegetais) e se há ou não akumushi na região (criaturas antinaturais).

+9 PM: também pode conversar com pedras e rochas. Elas podem repetir o que viram e ouviram na última semana, ou se escondem alguma coisa (como uma sala secreta atrás de uma parede falsa).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CONTEMPLAÇÃO

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Observando o momento e conectando-se à energia cósmica, você pode resistir a tudo. O alvo recebe +2 em testes de resistência.

+1 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para 1 rodada.

+5 PM: aumenta o bônus em +1.

CORAGEM DOS ANCESTRAIS

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** cena.

Os ancestrais cedem sua coragem para aqueles que os respeitam. Os alvos escolhidos recebem +1 nas jogadas de ataque e dano.

+1 PM: contra efeitos de medo, os alvos podem rolar o teste de resistência duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+2 PM: os alvos também reduzem uma condição de apavorado para abalado, ou removem abalado.

+5 PM: aumenta o bônus de ataque e dano em +1.

CORRIDA NINJA

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Mais rápido que a vista! O deslocamento em terra do alvo aumenta em +9m.

+2 PM: aumenta o bônus em +3m.

+5 PM: também afeta outros tipos de deslocamento que o alvo possua (escalada, voo, natação...).

CRIAR ELEMENTO

Inteligência (invocação, elemental); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um dos quatro elementos, escolhido no momento em que executa este jutsu:

Água: enche um recipiente de tamanho Mínimo (como uma tokkuri) com água potável. Se não tiver um recipiente, cria um cubo de gelo de tamanho Mínimo.

Ar: cria um vento fraco em uma área de 1,5m de diâmetro. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça por uma rodada.

Fogo: cria uma chama com a intensidade de uma tocha. Pode servir para iluminação ou atear fogo em um objeto ou criatura. Nesse caso, faça um ataque de toque corpo-a-corpo para acertar, causando 1d4 pontos de dano de fogo.

Terra: cria um cubo ou esfera de tamanho Mínimo feito de terra, argila ou pedra.

Os elementos criados são reais, não mágicos. Elementos físicos devem surgir em uma superfície horizontal. Pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) de gelo, terra, pedra com um teste de um Ofício apropriado.

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo (mais uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e +1d4 pontos de dano para fogo).

+1 PM: pode arremessar imediatamente um cubo ou esfera que tenha criado em uma criatura ou objeto a até 9m. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, causa 1d6 pontos de dano de esmagamento. Para cada categoria de tamanho acima de Mínimo, o dano aumenta em +1d6. O cubo ou esfera se desfaz após acertar ou errar.

+1 PM: pode arremessar imediatamente uma chama que tenha criado em uma criatura ou objeto a até 9m. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, causa o dano indicado.

ESFERA ELÉTRICA

Inteligência (eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 3m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Relâmpagos explodem ao seu redor. Criaturas na área sofrem 2d8 pontos de dano de eletricidade. Criaturas usando armaduras de metal (ou carregando muito metal) sofrem –4 em seu teste de resistência.

+1 PM: muda o teste de resistência para Fortitude reduz à metade.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: muda o alcance para curto.

ESPÍRITO GUARDIÃO

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** cena.

Este jutsu invoca um youkai lutador básico que ataca seus inimigos. A criatura surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance e pode agir no começo de seu próximo turno, avançando e atacando seus inimigos a menos que receba ordens para fazer outra coisa. Você pode dar ordens a ela como uma ação livre.

Você pode escolher a aparência da criatura, mas isso não altera suas estatísticas. Um youkai-pássaro não poderá voar, por exemplo (mas veja os aprimoramentos).

A criatura invocada permanece até o jutsu se esvair ou até ser destruída. Em ambos os casos, ela desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um *espírito guardião* invocado por vez.

+1 PM: adiciona uma habilidade de deslocamento à criatura.

+1 PM: muda o dano do ataque corpo-a-corpo da criatura para corte ou perfuração.

+2 PM: adiciona uma habilidade de percepção à criatura.

+2 PM: aumenta os PV da criatura em +2/nível.

+2 PM: aumenta o bônus de ataque e dano corpo-a-corpo da criatura em +2.

+2 PM: aumenta a CA e o bônus de ataque à distância da criatura em +2.

+2 PM: muda o espírito para mediano. Você deve ser capaz de executar jutsus medianos para este aprimoramento.

+5 PM: adiciona uma habilidade de proteção à criatura.

+5 PM: muda o espírito para avançado. Você deve ser capaz de executar jutsus avançados para este aprimoramento.

+9 PM: muda o espírito para sublime. Você deve ser capaz de executar jutsus sublimes para este aprimoramento.

+14 PM: muda o espírito para lendário. Você deve ser capaz de executar jutsus lendários para este aprimoramento.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ESPÍRITO GUARDIÃO

Básico: Youkai 2; Pequeno, 9m; PV 14; CA 15; corpo-a-corpo +5 (1d4+1 esmagamento); Fort +6, Ref +6, Von +4; For 14, Des 17, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade +8, Iniciativa +8.

Mediano: Youkai 5; Médio, 12m; PV 35; CA 15; corpo-a-corpo +9 (1d6+6 esmagamento); à distância +8 (1d4+2 de energia à sua escolha); Fort +7, Ref +7, Von +5; For 18, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Iniciativa +11.

Avançado: Youkai 9; Grande, 12m; PV 72; CA 15; corpo-a-corpo +15 (1d8+11 esmagamento); à distância +10 (1d6+4 de energia à sua escolha); Fort +10, Ref +8, Von +7; For 24, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade +2, Iniciativa +14.

Sublime: Youkai 14; Enorme, 15m; PV 126; CA 16; corpo-a-corpo +23 (2d6+18 esmagamento); à distância +13 (1d8+7 de energia à sua escolha); Fort +14, Ref +10, Von +10; For 32, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade +0, Iniciativa +18.

Lendário: Youkai 20; Descomunal, 18m; PV 240; CA 17; corpo-a-corpo +31 (3d6+25 esmagamento); à distância +17 (1d10+10 de energia à sua escolha); Fort +20, Ref +13, Von +13; For 41, Des 12, Con 26, Int 2, Sab 12, Car 4, Hon –. *Perícias:* Furtividade –1, Iniciativa +24.

O espírito pode receber a seguintes habilidades com gasto de PM em aprimoramentos:

Habilidades de deslocamento: voo +6m, escalada +6m, natação +9m, escavar +3m.

Habilidades de percepção: visão no escuro +18m, faro +9m, percepção às cegas +3m.

Habilidades de proteção: resistência 10 a um tipo de energia, redução de dano 5.

ESTREPES INVISÍVEIS

Inteligência (ilusão, invocação, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** quadrado com 3m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria estrepes quase invisíveis para retardar seus inimigos. Qualquer criatura que pisar nesta área sofre 1d6 pontos de dano de perfuração e uma penalidade de –6m em seu deslocamento (mínimo 1,5m) por um dia. Criaturas têm direito a um teste de Percepção ou Reflexos para perceber os estrepes antes de pisar neles. Qualquer um que perceba os estrepes pode passar pela área sem sofrer dano, mas com metade de seu deslocamento normal (ou pode simplesmente dar a volta...).

+4 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: muda a área para 12 quadrados de 1,5m dispostos como você quiser.

FACE HORRIPILANTE

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Por um momento, seu rosto é tão horrível quanto um oni. O alvo fica apavorado. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, em vez disso fica abalado. Este é um efeito de medo.

+1 PM: aumenta a duração em +1 rodada.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+5 PM: em vez do efeito normal, caso seja bem-sucedido no teste de resistência, o alvo fica abalado e enjoado.

FERIDA DA TERRA

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cilindro com 1,5m de diâmetro e 6m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

O piso explode em ácido, como as feridas no mundo causadas pelos akumushi. Uma criatura na área sofre 3d4 pontos de dano de ácido. Se falhar em seu teste de resistência, também sofrerá metade desse dano na rodada seguinte.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+5 PM: se uma criatura falhar em seu teste de resistência, também ficará caída.

FERIR MEMBROS

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena.

Você aplica um golpe carregado de ódio contra os membros do alvo. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal e impõe uma penalidade de –6m em todas as suas formas de deslocamento (mínimo 1,5m).

+1 PM: também impõe uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque do alvo.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a penalidade no deslocamento em –6m.

+3 PM: aumenta a penalidade nas jogadas de ataque em –2.

FOGO-FÁTUO

Inteligência (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 4 esferas de luz flutuante; **Duração:** cena.

Este jutsu cria até quatro pequenas esferas de luz espectral que iluminam como uma tocha e que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Depois disso, movimentar as esferas exige uma ação

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

livre. Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, sua silhueta passa a ser vista claramente, e ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade.

+1 PM: enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela também fica ofuscada.

+5 PM: enquanto uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela também fica cega (Reflexos anula).

Fôlego Concentrado

Constituição (luz); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você para por alguns segundos para recuperar o fôlego e a calma. O alvo elimina a condição fatigado ou abalado, ou reduz exausto para fatigado.

+2 PM: muda o tempo de execução para reação e apenas elimina a condição pasmo, ou reduz atordoado para pasmo.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento.

+5 PM: elimina a condição exausto.

+5 PM: muda o tempo de execução para reação e apenas elimina a condição atordoado.

Garras do Tigre

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o poderoso tigre, seus golpes destroçam seus inimigos. O dano dos seus ataques desarmados aumenta em uma categoria (veja o Capítulo 3). Além disso, pode escolher causar dano por corte ou perfuração com seus ataques desarmados.

+1 PM: se acertar um crítico com seus ataques desarmados, a vítima fica sangrando.

+3 PM: também afeta suas armas naturais.

+9 PM: aumenta o número de categorias aumentadas em +1.

Golpe do Vento Distante

Destreza (vento); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você emite uma onda de vento com seus golpes ou o próprio vento carrega seus disparos mais longe. Seu próximo ataque tem alcance x2 e causa +1d4 pontos de dano de vento. Assim, um ataque corpo-a-corpo normal pode alcançar um oponente a até 3m, enquanto o disparo de um daikyu pode alcançar 48m sem penalidades.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+5 PM: aumenta o multiplicador do alcance de seu próximo ataque em 1.

Golpe Pesado

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você desfere um golpe com todo o seu peso, usando seus braços ou mesmo seu corpo como pivô. O próximo ataque corpo-a-corpo do alvo causa +2d6 pontos de dano do mesmo tipo que sua arma.

+1 PM: aumenta o bônus em +1d6.

+5 PM: o próximo ataque corpo-a-corpo do alvo também tem o multiplicador de crítico aumentado em 1.

Hipnotismo Ninja

Carisma (encantamento, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você faz movimentos com as mãos e o corpo, distraindo oponentes. Você recebe camuflagem contra todos os alvos; aqueles que falharem em seu teste de resistência também ficam pasmos.

Este jutsu só afeta criaturas que possam ver você. Além disso, se usar este jutsu em combate, os alvos recebem +4 em seu teste de resistência. Caso uma ação hostil seja realizada contra qualquer criatura afetada, o jutsu se esvai e todas as criaturas afetadas assumem atitude hostil contra você.

+1 PM: também recebe camuflagem total contra aqueles que falharem em seu teste de resistência.

+2 PM: aumenta a duração em +1 rodada.

+5 PM: o jutsu não se esvai caso uma ação hostil seja realizada, mas as criaturas afetadas ainda assumem atitude hostil.

Kata do Gorila

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o vigoroso gorila, você se move de maneiras poderosas. Ao fazer testes de Atletismo, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: também pode correr e prender a respiração pelo dobro do tempo normal.

+2 PM: em lugares com apoios acima do solo, também pode se mover livremente com seu deslocamento normal — balançando-se em parapeitos, galhos, cipós, cordas, correntes, etc. O alvo deve ter mãos livres para isso, mas pode usá-las normalmente se ficar parado.

Lâmina de Vento

Inteligência (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você corta o ar com as mãos e uma lâmina de vento invisível atinge automaticamente um único inimigo, que sofre 1d8+2 pontos de dano de vento.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+2.

+2 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se o alvo falhar no teste, além de sofrer dano, fica surdo pela cena.

Leitura de Chacras

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação em cone de 9m; **Duração:** concentração.

Você enxerga as energias vitais e mágicas de criaturas. Este jutsu detecta outros jutsus ativos, itens mágicos, criaturas vivas e construtos, mas não consegue perceber youkai. *Leitura de chacras* exige linha de efeito para detectar um alvo. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre:

1 rodada: você percebe que os alvos existem na área.

2 rodadas: você percebe quantos alvos existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada alvo na área (mesmo que completamente escondido ou invisível).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

4 rodadas: você sabe dizer quantos PV e PM cada criatura viva ou construto possui no momento, ou qual o grau e chacra de cada jutsu ativo.

+1 PM: também detecta youkai.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do efeito normal, recebe as informações das quatro rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

+5 PM: muda a duração para cena. Em vez do efeito normal, recebe as informações das três primeiras rodadas instantaneamente. Se gastar uma ação de movimento, recebe as informações da quarta rodada e sabe se as criaturas na área podem executar jutsus e qual o grau mais alto que podem executar.

+9 PM: muda a duração para cena. Em vez do efeito normal, recebe instantaneamente todas as informações, se as criaturas na área podem executar jutsus, e qual o grau mais alto que podem executar.

Leque de Chamas

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 6m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe à sua frente, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: muda o teste de resistência para Reflexos parcial. Criaturas bem-sucedidas reduzem o dano à metade; criaturas que falhem pegam fogo (veja o Capítulo 6).

Língua de Prata

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Suas palavras são encantadoras. Ao fazer testes de Atuação, Diplomacia ou Obter Informação, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: também recebe +10 em testes de Enganação para blefar.

+2 PM: o alvo também pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado ao fazer testes de Enganação.

Mandala Elemental

Constituição (abjuração, elemental); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma barreira elemental invisível cerca você completamente. Ao executar este jutsu o alvo recebe resistência 10 contra um tipo de dano de energia, escolhido entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento. Você pode escolher um tipo de energia diferente cada vez que executa o jutsu. Sempre que a barreira absorve dano, ela manifesta momentaneamente seu elemento de forma visível.

+1 PM: aumenta a resistência em +1.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+9 PM: em vez do efeito normal, o alvo recebe resistência 10 contra todos os cinco tipos de energia.

Mandala-Escudo

Inteligência (abjuração); Tempo de Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você traça no ar uma mandala mística que o protege contra ataques físicos, recebendo CA+4.

+1 PM: aumenta o bônus em +1.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+5 PM: o alvo também recebe redução de dano igual ao bônus na CA.

Mandala de Proteção

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena.

Você tece uma barreira protetora fixa em uma área. Se estiver a até 1km da mandala, você desperta e fica ciente de qualquer criatura Diminuta ou maior que tocar ou entrar na área protegida. Você pode escolher até 10 criaturas que podem entrar nessa área sem ativar seus efeitos.

Se você estiver dentro da área, recebe +2 na CA e em testes de resistência. Jutsus e efeitos de dominação ou possessão não podem ser usados nessa área, nem ultrapassar a *mandala de proteção*.

+2 PM: muda o alcance para pessoal. A mandala de proteção é emanada a partir de você.

+2 PM: as criaturas escolhidas também recebem bônus na CA e resistências.

+4 PM: aumenta os bônus em +1.

+5 PM: muda o descritor para luz ou trevas (à sua escolha). Dentro da mandala, efeitos do descritor escolhido são maximizados (como se afetados pelo talento Jutsu Maximizado).

+5 PM: em vez do efeito normal, você percebe, desperta e fica ciente de qualquer efeito de adivinhação que entre na mandala ou tente observá-la. Você pode fazer um teste oposto de Identificar Magia contra quem tentou detectá-lo; se for bem-sucedido, tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização ("três dias de viagem ao norte", por exemplo).

Mestre Verdadeiro

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O poder de sua aura impressiona seus inimigos. Este jutsu pode afetar uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. Se o alvo falhar em seu teste de Vontade, fica pasmo.

+1 PM: muda o efeito de pasmo para atordoado.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+9 PM: muda o alvo para até 10 criaturas. Cada alvo escolhido deve estar dentro do seu limite de nível para ser afetado.

Miragem Mística

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** ilusão que ocupa até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** concentração +1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu cria uma miragem, uma ilusão visual imaginada por você: pessoas, monstros, mobília, paredes, fogo... Um personagem inteligente pode usar ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A miragem não inclui sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens (mas veja os aprimoramentos). A imagem pode se mover como você quiser, dentro dos limites de tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam a miragem sem causar ou sofrer dano. *Miragem mística* nunca causa dano (mas pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigos). Quando você para de se concentrar, a miragem fica imóvel por mais uma rodada antes do jutsu se esvair.

No caso de uma miragem que afete todos os sentidos (com sons, odores, sensações térmicas e táteis), outras criaturas não têm direito ao teste de Vontade para perceber a ilusão — mas ainda podem usar a perícia Intuição para desacreditar.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+2 PM: também inclui sons simples, equivalentes ao tom de voz normal, para cada cubo de 1,5m no efeito. Música e conversas específicas não são sons simples.

+2 PM: também inclui odores e sensações térmicas que podem ser percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e um cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: também inclui sensações táteis; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem um teste de Vontade bem-sucedido. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano.

+5 PM: também inclui sons complexos equivalentes ao volume de cinco pessoas falando para cada cubo de 1,5m no efeito.

+5 PM: muda a duração para cena. Se estiver dentro do alcance, você pode usar uma ação padrão para mover a ilusão.

+9 PM: muda a duração para permanente. Se estiver dentro do alcance, você pode usar uma ação padrão para se concentrar e mover a ilusão.

Nuvem Veloz

Inteligência (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** nuvem dourada; **Duração:** cena.

Você invoca uma pequena nuvem dourada que carrega você e seu equipamento com deslocamento 12m. A nuvem flutua pouco acima do chão, ignorando terreno difícil. Você pode ser derrubado da nuvem normalmente; subir de volta é uma ação de movimento. À sua escolha, você pode invocar outros tipos de plataformas flutuantes, como nuvens de outras cores, discos de areia, cascos de tartaruga flutuantes...

+2 PM: em vez do efeito normal, a nuvem pode carregar você e seu equipamento com deslocamento de voo 6m. Se você for derrubado da nuvem, sofre dano de queda normalmente e o jutsu se esvai.

+2 PM: aumenta o deslocamento da nuvem em +6m.

+5 PM: a nuvem aumenta de tamanho e pode carregar você e até mais 9 criaturas e seus equipamentos, ou você e até 1.000kg de carga.

Pacto com a Natureza

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu acalma qualquer animal dentro da área, mudando sua atitude automaticamente para amistosa. Apenas animais inteligentes (como henge) têm direito ao teste de resistência. Qualquer ameaça óbvia cancela os efeitos do jutsu.

+2 PM: também afeta monstros com Int 1 ou 2 que falharem em seu teste de resistência.

+5 PM: também afeta youkai com Int 1 ou 2 que falharem em seu teste de resistência.

Passos Leves

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus passos são tão leves que mal deixam pegadas. A dificuldade de testes de Sobrevivência para rastreá-lo aumenta em CD+10.

Enquanto este jutsu está ativo, o alvo pode se deslocar sobre líquidos (água, ácido, lava, areia movediça), mas deve começar e terminar seu movimento sobre uma superfície horizontal sólida. Se parar ou for derrubado em uma superfície que normalmente não sustentaria seu peso, cai ou afunda, conforme apropriado. Este jutsu não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar; mesmo que possa correr sobre lava, ainda vai sofrer dano.

+2 PM: o alvo recebe +10 em testes de Acrobacia.

+2 PM: o alvo pode ficar parado sobre líquidos, e não afunda se for derrubado em uma superfície que não sustentaria seu peso.

Pequeno Kami

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** cena.

Você suplica por ajuda aos espíritos e eles o atendem. Este jutsu invoca um kami de tamanho Pequeno e deslocamento 9m capaz de realizar tarefas simples para você, como apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão, alimentar um cavalo e assim por diante. Você pode dar ordens ao kami como uma ação livre.

Você pode escolher a aparência do kami, mas isso não altera suas capacidades (mas veja os aprimoramentos). O kami é muito agitado e inseguro; não pode lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — nesse caso ele volta ao mundo espiritual e o jutsu se esvai.

+1 PM: a criatura também ganha deslocamento de voo 6m ou natação 9m.

+1 PM: a criatura assume a forma de uma montaria. Ele consegue carregar você, e equipamento totalizando 500kg. Nesse caso, você pode fazer testes de Cavalgar para controlar a criatura.

Percepção Elevada

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 9m de raio; **Duração:** concentração.

Você percebe segredos escondidos. Este jutsu detecta a presença de venenos, armadilhas, ameaças naturais como areia movediça ou condições perigosas como uma ruína prestes a desmoronar. Também detecta portas, alçapões, salas e esconderijos secretos ou escondidos. *Percepção elevada* exige linha de efeito para detectar um alvo. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre:

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

1 rodada: você percebe que existe um ou mais segredos na área.

2 rodadas: você percebe quantos segredos existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada segredo na área (mesmo que completamente escondido ou invisível).

+1 PM: também detecta a presença de akumushi na área.

+1 PM: também detecta a presença de youkai na área

+5 PM: muda a duração para cena. Você recebe as informações das três rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

PERNAS DO GAFANHOTO

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode fazer saltos impressionantes, dignos das lendas de Tamu-ra. O alvo recebe +30 em testes de Atletismo para saltar, e a CD do teste não aumenta se não houver espaço para correr e pegar impulso.

+1 PM: o alvo pode dar um "pulo duplo", fazendo outro teste com o mesmo bônus do primeiro. Some o resultado dos dois testes para determinar a distância ou altura do salto.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e duração para instantânea. Você salta muito alto e pousa adjacente ao alvo. Se fizer um ataque corpo-a-corpo contra o alvo nesta rodada, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma causa dano dobrado (dados de dano adicionais nunca são multiplicados).

PISÃO DO BISONTE

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em linha com 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você pisa com força e cria uma onda de choque que viaja pelo chão. Criaturas na área sofrem 2d4 pontos de dano de esmagamento; se falharem no teste de resistência, ficam caídas. Objetos soltos também podem cair se não estiverem presos ao chão. Criaturas sem os pés no chão não são afetadas por esse jutsu.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

+2 PM: muda a área para dispersão em cone com 9m.

+5 PM: muda a área para dispersão com 9m de raio.

PREGUIÇA DO PANDA

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Efeito:** raio; **Duração:** cena.

Você amaldiçoa um inimigo com a indolência de um urso panda. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica fatigado.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se o alvo for bem-sucedido, fica fatigado; se falhar, fica exausto.

+9 PM: muda o efeito para exausto.

PROTEÇÃO DOS ANCESTRAIS

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** cena.

As criaturas escolhidas recebem +1 na CA e testes de resistência.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

PUNHOS DE FERRO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você fortalece seus golpes com a solidez do ferro. O alvo recebe +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo.

+5 PM: aumenta os bônus em +1.

+9 PM: os ataques corpo-a-corpo do alvo também ignoram até 10 pontos de redução de dano.

RAJADA DE DISPAROS

Destreza (transmutação, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você arremessa três projéteis contra um único inimigo em rápida sucessão. O alvo faz três ataques à distância. Para cada acerto, o alvo recebe um bônus de +2 no dano dos ataques que acertou. Este jutsu só pode ser usado com armas de arremesso que possam ser sacadas com uma ação livre.

+1 PM: também pode ser usado com armas de disparo que possam ser recarregadas com uma ação livre.

+1 PM: o alvo não precisa de armas para usar este jutsu: pedregulhos, moedas e até pedaços de unha servem. Essas armas improvisadas causam 1d4 pontos de dano de perfuração, tem crítico 19 e distância 6m. O alvo não sofre penalidades para atacar dessa maneira.

+2 PM: muda o número de ataques à distância para quatro.

+5 PM: muda o número de ataques à distância para cinco.

+9 PM: muda o número de ataques à distância para seis.

REFEIÇÃO RESPEITOSA

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: 1 hora; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 refeição; **Duração:** instantânea.

Seguindo o protocolo correto, suas refeições são abençoadas. Este jutsu purifica qualquer alimento ou bebida suja, estragada, contaminada ou envenenada, deixando-a pronta para consumo. Além disso, a refeição recupera 2d4 pontos de vida. Se o consumo da *refeição respeitosa* for interrompido ou ela não for consumida em até 1 hora, ela desaparece num clarão mágico.

+1 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos.

+1 PM: aumenta o número de refeições em +1.

+1 PM: aumenta a cura em +1d4.

+5 PM: acrescenta o descritor invocação. Cria uma refeição com alimento e bebida para 1 criatura, com o efeito do jutsu.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto.

+9 PM: a refeição também cura 100 pontos de vida, além de qualquer doença, veneno ou enjoo. Por 12 horas, a criatura que consumiu a refeição fica imune a doenças, venenos e enjoo, e recebe 10 PV temporários.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

SOMBRAS DA NOITE

Destreza (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 3m de lado; **Duração:** concentração + 1 rodada.

Sombras recaem sobre a área. Criaturas dentro da área têm camuflagem por escuridão. Essa escuridão não é considerada mágica e pode ser iluminada por jutsus de grau básico (mas não fontes de luz mundanas).

+2 PM: muda o efeito para camuflagem total por escuridão.

+2 PM: muda a duração para cena.

SONO DE MIZUHA

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você aprisiona o alvo em um estado de sono profundo inspirado pela Feiticeira dos Seis Anéis. Este jutsu pode afetar uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. A criatura fica inconsciente.

+2 PM: muda o alvo para área de explosão com 3m de raio. Cada criatura na área deve estar dentro do seu limite de nível para ser afetada.

+5 PM: muda o teste de resistência para Vontade parcial. Se bem-sucedido em seu teste, o alvo fica pasmo por 1 rodada.

SOPRO DA MONTANHA

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura Média ou menor; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você assopra uma forte rajada de vento que empurra um inimigo 1d4 x 1,5m na direção oposta à sua. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, ele sofrerá 1d6 pontos de dano de esmagamento para cada 3m que foi deslocado. O *sopro da montanha* também faz qualquer coisa que um vendaval súbito faria dentro do alcance, como levantar pó, dispersar vapores, apagar chamas mundanas, espalhar papéis...

+1 PM: aumenta a distância do empurrão em +1,5m.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho da criatura afetada em um passo.

+3 PM: muda o alcance para longo.

SUSSURROS DO VENTO

Carisma (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** 1km; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O vento carrega suas palavras e segredos. Se estiverem a até 30m um do outro, você e o alvo podem trocar mensagens sem que possam ser ouvidos. Se o alvo estiver mais distante, você pode enviar mensagens, mas o alvo não pode responder. Você deve conhecer o alvo, tendo encontrado-o pessoalmente ou por meio de jutsus.

Este jutsu transmite sons, não significado — ou seja, você e o alvo devem falar um idioma comum para se entenderem. Os *sussurros* também não servem para interferir com concentração ou meditação.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda o alcance para 10km.

+5 PM: muda o alcance para 100km.

+9 PM: muda o alcance para ilimitado.

TITERITEIRO

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto com até 25kg ou 1 criatura Média ou menor; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você pode mover objetos à distância, manipulando fios invisíveis de energia cósmica. Você pode mover o objeto a um deslocamento de 6m por rodada. A cada rodada, uma criatura tem direito a um teste de resistência para evitar ser movida (um objeto em posse de uma criatura também tem direito a um teste de resistência). O alvo pode ser arrastado pelo chão ou movido pelo ar.

Titeriteiro não causa dano diretamente, mas você pode deixar o alvo cair de altura elevada, e causar dano desse modo. Um objeto pode ser manipulado como se você estivesse segurando-o com as duas mãos. Você pode atacar com o objeto usando seu bônus base de ataque somado a seu modificador de Inteligência.

+1 PM: aumenta o peso do objeto em +25kg.

+4 PM: aumenta o deslocamento em +3m.

+5 PM: aumenta a categoria de tamanho da criatura afetada em 1 passo.

TOQUE CURATIVO

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energias curativas ou atinge pontos de pressão, curando 2d8 pontos de vida.

+2 PM: aumenta a cura de PV em +1d8 ou de dano de habilidade em +1d4.

+2 PM: remove um veneno que esteja afetando o alvo (mas não previne novos envenenamentos).

+2 PM: muda o efeito para cura 1d4 pontos de dano de habilidade (exceto Honra).

+5 PM: remove uma doença que esteja afetando o alvo.

TOQUE DEBILITANTE

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão emana uma energia sombria e assustadora. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque, dano e CA (ou metade disso se bem-sucedido).

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+5 PM: aumenta a penalidade em –2.

TRUQUE DO GATO

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Como um youkai-gato, o alvo cai em pé não importando a altura, e não sofre dano por queda.

+1 PM: muda o alcance para longo e o alvo para 1 criatura.

+5 PM: muda o alcance para longo e o alvo para até 10 criaturas.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Véu das Múltiplas Faces

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Transformação! Você muda de aparência, incluindo trajes e equipamento. Pode alterar altura, peso, gênero, tom de pele, etc. Você recebe +30 em testes de Enganação para disfarce. Outras criaturas têm direito a um teste de Vontade para reconhecer a ilusão quando interagem com o disfarce usando qualquer sentido que não a visão.

Você não ganha novas habilidades (pode ficar parecido com outra raça, mas não recebe nenhuma de suas habilidades de raça), nem muda seu equipamento (uma katana disfarçada como bordão continua funcionando e causando dano como uma katana).

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+3 PM: se o alvo for diferente de você, aumenta a quantidade de alvos em +1. Cada criatura pode ter uma aparência diferente, escolhida por você.

+5 PM: a ilusão inclui odores, sons e sensações térmicas e táteis. Criaturas não têm direito ao teste de Vontade para reconhecer a ilusão (mas ainda podem usar Intuição).

Vingança dos Ancestrais

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 10 criaturas; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você atrai a ira dos ancestrais contra seus inimigos. Os alvos recebem –1 na CA e nos testes de resistência por uma cena.

+2 PM: aumenta a penalidade para –2.

Voz de Lin-Wu

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um comando superior não pode ser desobedecido. Você deve falar no idioma do alvo, dando uma ordem simples. Ele, em seu próprio turno, obedece da melhor maneira possível. Os comandos possíveis são:

Caia: o alvo se joga no chão — ou cai de onde estiver, caso esteja em lugar alto — e não se levanta até o próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto se levantar).

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando duas ações de movimento).

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando com as mãos, e não pode pegá-los novamente até o início do próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: o alvo fica pasmo (não pode fazer ações).

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando duas ações de movimento).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a quantidade de alvos em +1.

Voz de Wang-Ho

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** sons ou vozes; **Duração:** concentração + 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você cria sons ou vozes como os sussurros do Saqueador Sombrio. O jutsu cria um som que aumenta, diminui, se afasta, aproxima ou permanece imóvel em um local fixo. A cada rodada de concentração, você pode escolher o tipo de som (uma mensagem específica na sua voz, uma conversa, gritos, rugidos, música, etc.)

O volume máximo equivale ao som que cinco pessoas podem produzir. Quando você para de se concentrar, o som escolhido continua se repetindo por mais uma rodada antes do jutsu se esvair.

+1 PM: muda a duração para cena. O som escolhido se repete a cada rodada a menos que você use uma ação padrão para se concentrar e mudá-lo.

+1 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um gatilho visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando, ou uma palavra específica sendo pronunciada. O jutsu é ativado quando a condição for cumprida, com duração de 1 rodada.

+2 PM: aumenta o volume máximo para o equivalente a de uma multidão. Dessa forma, pode-se atrapalhar a concentração de alguém executando um jutsu, como uma condição ruim.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Jutsus Medianos

Amuleto de Proteção

Sabedoria (abjuração, elemental); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto que possa ser aberto; **Duração:** permanente até ser descarregado; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este jutsu cria um amuleto invisível que protege um objeto que possa ser aberto, como uma porta, caixa, baú ou similar. A dificuldade dos testes de Força ou Ladinagem para abri-lo aumenta em CD+10. Você pode escolher até 10 criaturas que podem abrir o objeto sem ativar seus efeitos.

Se uma criatura não autorizada abrir o objeto, ativa uma explosão que causa 4d6 pontos de dano (descritor elemental à sua escolha) em uma área com 3m de raio, sem direito a teste de resistência. O objeto não é afetado pela explosão. Outras criaturas na área também podem ser atingidas, mas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto com informações escritas, como um livro ou um cartaz. Você traça ideogramas místicos sobre o objeto. Se uma criatura não autorizada ler, os ideogramas ativam a explosão.

+1 PM: muda o alvo para um cubo com 6m de lado. Se uma criatura não autorizada entrar num dos quadrados protegidos, ativa uma explosão com 6m de raio.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

Anulação

Inteligência (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura ou 1 objeto; **Duração:** instantânea.

Este jutsu é capaz de dissipar outros jutsus que estejam ativos, como se sua duração tivesse acabado. *Anulação* não funciona em jutsus com duração instantânea.

Faça um teste de Vontade contra a CD de cada jutsu ativo. Cada teste bem-sucedido anula o jutsu equivalente. Se usado diretamente contra um item mágico, *anulação* também faz o objeto perder os poderes pela duração da cena.

+1 PM: aumenta o bônus dos testes de Vontade para anular jutsus em +1.

+1 PM: muda o alvo para área de explosão com 9m de raio. Caso uma criatura ou objeto na área estejam sendo afetados por mais de um jutsu, você faz o teste de Vontade apenas contra o jutsu de grau mais elevado. Se houver mais de um, você pode escolher qual.

+7 PM: muda o efeito. Você faz apenas um teste de Vontade contra a CD do jutsu ativo de grau mais elevado. Se for bem-sucedido, todos os jutsus afetando o alvo ou área são dissipados.

Arma Ameaçadora

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

Sua arma se torna mais afiada ou brutal. A arma afetada tem sua margem de ameaça aumentada em +2. Por exemplo, a margem de ameaça de uma katana, normalmente 19-20, torna-se 17-20. Se você for desarmado ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

+4 PM: aumenta o bônus na margem de ameaça em +1.

+6 PM: aumenta o multiplicador de crítico em +1. Por exemplo, o multiplicador de crítico de uma naginata, normalmente x3, torna-se x4.

Auxílio dos Ancestrais

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena.

Os ancestrais apoiam seu sentai enquanto sabotam seus inimigos. Você e seus nakama recebem +1 em todas as jogadas e testes, enquanto seus inimigos sofrem uma penalidade de –1.

+1 PM: você e seus nakama também recebem 5 PV temporários.

+5 PM: aumenta os PV temporários em +5.

+5 PM: aumenta o bônus em +1 e a penalidade em –1.

Barreira da Tempestade

Inteligência (eletricidade, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** cortina tempestuosa; **Duração:** cena.

Você cria uma cortina de faíscas elétricas e redemoinhos, com até 9m de altura e largura, na intersecção entre quadrados. Ela impede a passagem de criaturas voadoras de tamanho Mínimo ou menor e projéteis físicos disparados por criaturas de tamanho Grande ou menor. Atravessar a barreira provoca 1d8 pontos de dano de eletricidade, mas apenas uma vez por rodada para a mesma criatura.

+1 PM: aumenta a cortina em +3m na largura ou altura.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+5 PM: aumenta as categorias de tamanho afetadas em um passo.

Bote da Naja

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua arma goteja veneno. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal mais 2 pontos de dano de Constituição. Um minuto depois, o alvo tem direito a um teste de Fortitude para evitar sofrer mais 1d10 pontos de dano de Constituição.

+2 PM: aumenta o dano de Constituição secundário em +1.

+6 PM: aumenta o dano de Constituição inicial em +1.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Brilho de Tai'yang

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** 1 objeto; **Duração:** cena.

Abençoado pelo Príncipe do Sol, este jutsu faz um objeto irradiar luz intensa em uma área com 6m de raio. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real.

O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

+1 PM: quando o jutsu é executado, qualquer criatura na área com sensibilidade à luz sofre 6d6 pontos de dano de luz (Reflexos reduz à metade).

+3 PM: muda o efeito para uma área com 18m de raio.

+7 PM: muda a duração para permanente.

Cântico dos Mortos

Sabedoria (trevas); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea.

Este jutsu levanta um cadáver, transformando-o em um shiryou que segue seus comandos. Você deve gastar uma ação de movimento para dar ordens a ele. O nível máximo de shiryou que você pode ter sob seu comando é igual ao dobro de seu nível de personagem. Um wu-jen de 10º nível, por exemplo, pode ter até 20 níveis de shiryou. Eles duram até serem destruídos. Um shiryou destruído não pode ser reanimado. Veja o Capítulo 7 para estatísticas de shiryou; normalmente este jutsu é usado para criar gaki ou kyoukotsu.

+1 PM: muda o alvo para 1 shiryou e a duração para cena. Contra um shiryou inteligente, o jutsu passa a funcionar como *feitiço de Kazuko* (Vontade anula). Contra um shiryou sem Inteligência, você pode controlar suas ações com ordens simples, gastando uma ação de movimento. Neste caso, ele conta no seu limite de shiryou.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Você pode gastar uma única ação de movimento para dar a mesma ordem para todos os shiryou sob o seu comando, ou uma ação de movimento para cada ordem diferente. O limite de shiryou se mantém.

Chuva da Revelação

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 9m de raio e 9m de altura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Uma chuva congelante cai sobre a área, revelando segredos. Criaturas e objetos invisíveis ficam visíveis e criaturas com camuflagem (incluindo camuflagem total) não recebem seus benefícios. No momento em que a chuva começa, as criaturas na área recebem 2d4 pontos de dano de frio (Fortitude anula). Se uma criatura começar seu turno na área, sofre dano novamente (Fortitude anula).

+1 PM: criaturas que sofrerem dano também ficam enredadas por 1 rodada.

+3 PM: aumenta o dano em +1d4.

+3 PM: escolha até 10 criaturas na área. Elas não sofrem os efeitos do jutsu.

Cidadão Honrado

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você consegue simular honra ou desonra. Qualquer tentativa de perceber a Honra do alvo detecta um valor de Honra idêntico ao de quem fez a tentativa.

+7 PM: contra ataques especiais que dependem de seu valor de Honra, a Honra do alvo é considerada igual à do atacante.

+12 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregado. Se o alvo cometer uma violação de honra, pode descarregar este jutsu para reduzir o dano de Honra em –2 por dado (mas no mínimo 1 ponto de dano).

Conselhos dos Ancestrais

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você medita sobre um curso de ação no futuro próximo — não mais do que meia hora no futuro — e os ancestrais dão conselhos a respeito. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 1, 2, 3, 5 ou 6 o jutsu funciona, e resulta em uma das seguintes respostas: "felicidade" (a ação trará bons resultados); "miséria" (a ação trará maus resultados); "felicidade e miséria" (para ambos), ou "nada" (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Em um resultado de 4 o jutsu falha, e oferece o resultado "nada". Não há como saber se o resultado "nada" foi dado porque o jutsu falhou ou não. Executar este jutsu múltiplas vezes sobre o mesmo assunto recebe sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o sentai está prestes a entrar em uma câmara, o jutsu dirá "felicidade" se a câmara contém um tesouro, "miséria" se contém um monstro, "felicidade e miséria" se houver um tesouro e um monstro, ou "nada" se a câmara estiver vazia.

+3 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto. Em vez do efeito normal, recebe respostas mais complexas, desde uma simples frase ou até uma profecia ou enigma. O jutsu passa a prever eventos até 1 dia no futuro, e mesmo que isso não seja o suficiente, pode fornecer pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. A chance de falha ainda deve ser rolada.

+5 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos e a duração para concentração, até 10 rodadas. Em vez do efeito normal, pode-se fazer uma pergunta por rodada, desde que possa ser respondida com "sim" ou "não". O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Se os ancestrais não souberem a resposta ou o jutsu falhar, responderão "não sei".

+7 PM: o mestre rola 1d12; o jutsu só falha em um resultado 4.

+12 PM: o mestre rola 1d20; o jutsu só falha em um resultado 4.

Cuspe Ácido

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Efeito:** raio; **Duração:** 2 rodadas.

Você regurgita uma enorme quantidade de ácido contra um inimigo. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano de ácido. No começo do seu próximo turno, e no começo do turno seguinte a este, sofre 2d4 pontos de dano adicional (para um total de 6d4 pontos de dano).

+3 PM: aumenta o dano inicial e das rodadas seguintes em +1d4.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Dança dos Cinco Ventos

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** instantânea.

Atacando como um furacão, você golpeia múltiplos inimigos. Faça uma jogada de ataque corpo-a-corpo e compare contra a CA de cada alvo dentro do alcance. Para cada acerto, você recebe um bônus cumulativo de +2 no dano de cada ataque.

+1 PM: muda o alvo para até 10 criaturas.

+3 PM: você recebe um bônus de +1 na jogada de ataque para cada criatura que atacar com este jutsu.

Dominar Chamas

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 chama ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você pode controlar uma chama já existente ou atear fogo a um objeto. Escolha:

Chamas dançantes: uma labareda se projeta a partir da chama. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 3d6 pontos de dano de fogo.

Fogos de artifício: a chama explode em cores e brilhos e se apaga. Todas as criaturas a até 30m devem fazer um teste de Reflexos ou ficam cegas por 1 rodada.

Extinguir chama: apaga completamente a chama, criando uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera com 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas tem camuflagem total. Um vento forte dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vendaval a dispersa em 1 rodada.

Inflamar objeto: um objeto em posse de uma criatura tem direito a um teste de Fortitude; em caso de falha, pega fogo ou esquenta em excesso, causando 1d6 pontos de dano de fogo à criatura que o estiver vestindo, carregando ou empunhando. O próprio objeto também sofre este dano.

No início dos seus turnos, você pode escolher um novo alvo dentro do alcance, se gastar uma ação padrão para se concentrar.

+1 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Chamas ambulantes:* ao se concentrar (uma ação padrão), a chama se move como uma criatura com deslocamento 9m. Ela pode atravessar o espaço ocupado por uma criatura; se o fizer, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode receber dano dessa maneira uma vez por rodada. Se você parar de se concentrar e a chama estiver separada de seu combustível original, ela se apaga, mas o jutsu não se esvai.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: aumenta a duração da cegueira em +1 rodada.

Drenar Forças

Constituição (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você absorve a energia vital de um inimigo. Faça um ataque de toque ou desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) mais 6d6 pontos de dano de trevas e ganha PV temporários iguais ao dano de trevas causado. Esses PV temporários desaparecem ao final da cena.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+1 PM: se este jutsu causar a morte de uma criatura, você recebe Força +4 e PV temporários iguais ao dobro do dano de trevas causado por um dia.

+2 PM: aumenta o dano adicional em +1d6.

Elasticidade

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode esticar seus membros, aumentando seu alcance natural em +1,5m, e recebendo um bônus de +10 em testes de Acrobacia, Atletismo e Ladinagem.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura, a duração para instantânea e o teste de resistência para Fortitude parcial. Você golpeia o alvo com um de seus membros elásticos, causando 4d6 pontos de dano de esmagamento + mod. For. Se o alvo falhar num teste de Fortitude, também é empurrado 3m na direção oposta à sua.

+2 PM: aumenta o dano causado em +1d6.

+7 PM: aumenta o bônus no alcance em +1,5m.

Escalada Ninja

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você escala paredes e pendura-se no teto com a mesma facilidade com que caminha no chão. O alvo recebe deslocamento de escalada 6m e não precisa fazer testes de Atletismo para escalar. É preciso estar com as mãos livres para escalar — mas pode-se usar uma única mão se ficar parado no lugar. O alvo não fica desprevenido enquanto escala.

+3 PM: em vez do normal, o alvo não precisa das mãos livres para escalar, andando pelas paredes e tetos; pode correr ou saltar como se estivesse no chão.

+3 PM: aumenta o deslocamento de escalada em +3m.

Escamas da Carpa

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você ganha durabilidade sobrenatural e a determinação do peixe-samurai. O alvo fica imune a medo. Além disso, recebe 5d4 pontos de vida temporários, redução de dano 5 e +2 na CA e testes de Fortitude.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para você e 1 criatura. Sempre que a criatura escolhida sofrer dano de pontos de vida, ela recebe somente metade desse dano; a outra metade é transferida para você. Você recebe os outros efeitos do jutsu. Se o alvo sair do alcance, o jutsu se esvai.

+2 PM: aumenta os PV temporários em +1d4.

+7 PM: aumenta a redução de dano em +5.

Escuridão de Yumeno

Destreza (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

Este jutsu faz um objeto irradiar escuridão em uma área com 6m de raio. Luzes normais (tochas, velas, lanternas...) não funcionam, nem jutsus básicos de luz. Mesmo criaturas com visão no escuro são incapazes de ver através da escuridão mágica. Todas as criaturas na área têm camuflagem total por escuridão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado.

+2 PM: até 10 criaturas à sua escolha dentro do alcance conseguem enxergar através do jutsu.

+3 PM: muda o efeito para uma área com 18m de raio.

+7 PM: muda a duração para permanente.

Explosão de Fogo

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um dos jutsus mais usados pelos wu-jen. Você escolhe o local onde a explosão se inicia, causando 6d6 pontos de dano de fogo na área.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregado. Escolha o local da explosão e a rodada desejada. A *explosão* acontece na rodada escolhida, no início de seu turno.

Falsificação

Destreza (ilusão, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente.

Este jutsu muda as propriedades de um objeto. Escolha:

Apagar mensagem: todo texto do objeto é apagado (seja um livro, folha de papel, tabuleta...). Textos mundanos são removidos automaticamente. Para apagar um texto mágico, como um ofuda ou um *amuleto de proteção*, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (mesma CD do jutsu ou ofuda). Se não conseguir apagar um texto mágico que se ativa com a leitura, ele será ativado acidentalmente.

Dissimular mensagem: todo texto mundano ou mágico do objeto é mascarado contra tentativas de leitura. Apenas você e aqueles que você escolher quando executar o jutsu conseguem entendê-lo.

Ocultamento: o objeto fica imune a efeitos de adivinhação. Tais tentativas falham automaticamente (se o objeto é alvo da adivinhação) ou falham em sentir o objeto (se um local ou pessoa é alvo da adivinhação).

Simular importância: o objeto parece trancado e protegido por armadilhas para qualquer efeito que possa detectar armadilhas. O propósito deste uso é assustar ladrões, fazendo-os desistir ou perder preciosos minutos tentando desarmar uma armadilha que nem existe.

Simular poder: o objeto é mascarado contra adivinhação. Um objeto mundano pode parecer mágico, e um objeto mágico pode parecer mundano ou outro tipo de item mágico.

+7 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Mensagem ninja:* o objeto se torna uma cópia perfeita de um livro, pergaminho, tabuleta ou outro documento escrito. A única diferença desta cópia é a inclusão de uma mensagem no meio do texto original. O objeto é então substituído pelo original, que deve estar no mesmo mundo que você. O original desaparece. Esta é uma maneira segura de se comunicar com alguém, sem risco de ser detectado. Também é eficiente como ameaça — você pode fazer um teste de Intimidação sem estar presente e com bônus de +10.

Fantasma Vivo

Destreza (invocação, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Este jutsu o transforma em um fantasma espectral e semitransparente. O alvo e seu equipamento ficam incorpóreos. Ele pode atravessar objetos sólidos, mas não atacar ou interagir fisicamente com criaturas ou objetos, exceto quando estes também são incorpóreos. Não pode andar, mas pode voar com deslocamento de 3m. Além disso, não pode executar jutsus enquanto estiver nessa forma. Se o jutsu se esvair ou for dissipado enquanto o alvo estiver dentro de um objeto sólido, ele sofre 1d6 pontos de dano (que não pode ser reduzido) para cada 1,5m de deslocamento e ressurge no espaço vazio mais próximo.

+1 PM: muda o alcance para corpo-a-corpo, o alvo para 1 objeto e a duração para 1 rodada. O objeto fica incorpóreo, mas não vaza ou se esparrama. É possível atravessar o objeto e mesmo pegar itens dentro dele.

+1 PM: aumenta seu deslocamento de voo em +3m.

+7 PM: muda o efeito para que o alvo possa atacar e interagir fisicamente com criaturas e objetos. Contra criaturas, seus ataques são sempre considerados de toque.

+12 PM: muda o efeito para que o alvo possa executar jutsus.

Feitiço de Kazuko

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você enfeitiça mentes fracas, como se canalizasse a vontade da Donzela Dançarina. Este jutsu muda a atitude do humanoide afetado para prestativa (veja a perícia Diplomacia no **Capítulo 2**). O humanoide não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. A vítima atende pedidos simples e inofensivos automaticamente; para pedidos incomuns ou arriscados você precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (CD 20, sem direito a novas tentativas em caso de falha). A vítima não atende pedidos muito perigosos ou suicidas.

Um teste de Vontade bem-sucedido anula a magia, e um alvo em combate ou situação de ameaça recebe +5 nesse teste. Se você ou seus nakama tentarem qualquer ação hostil contra o alvo, o jutsu se esvai e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+1 PM: muda o efeito para que a vítima atenda pedidos incomuns ou arriscados sem a necessidade de testes. Para pedidos muito perigosos ou suicidas você precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (CD 30, sem direito a novas tentativas em caso de falha).

+1 PM: muda o alvo para 1 animal.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+12 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. As criaturas afetadas devem totalizar no máximo tantos níveis quanto você possua + seu modificador de Carisma.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Físico do Dragão

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você adota uma das características do poderoso dragão. Escolha entre Força, Destreza ou Constituição. O alvo recebe +4 na habilidade escolhida. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais, mas aumenta o seu limite de PM por jutsu para chacras abertos.

+1 PM: escolha uma habilidade física diferente da primeira. O alvo recebe +4 nessa habilidade.

+3 PM: muda o efeito para +4 nas três habilidade físicas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

Golpe Estilhaçador

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 construto ou 1 objeto de até 20kg; **Duração:** instantânea.

Seu golpe emite um som alto, despedaçando objetos. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa seu dano normal + 6d6 pontos de dano que ignoram redução de dano, ou destrói um objeto mundano de até 20kg.

Se o objeto estiver sendo vestido, o ataque é feito contra a CA de seu usuário; se estiver sendo empunhado, você deve vencer um teste da manobra separar.

+2 PM: aumenta o dano adicional em +1d6.

+3 PM: muda o alvo para 1 objeto de até 100kg.

+12 PM: muda o alvo para 1 objeto mundano ou mágico.

Golpe Voador

Força (vento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você voa por um momento e ataca seu adversário, colocando todo o seu peso no impacto. Você deve se deslocar até um espaço adjacente ao alvo, e fazer um ataque corpo-a-corpo com bônus de +4. Se acertar, deixa o alvo caído e sua arma causa o dobro do dano máximo, sem precisar rolar os dados (dados de dano adicionais devem ser rolados normalmente). Se errar, você fica caído. Além disso, se você se deslocar pelo ar para desferir o *golpe voador*, cai normalmente em seguida.

+1 PM: muda o efeito para que você não caia no chão se errar, e não sofra dano de queda se deslocar-se pelo ar para desferir o golpe.

+3 PM: se acertar o golpe, você ignora até 10 pontos de redução de dano.

+9 PM: aumenta a redução de dano ignorada em +5.

Influência Invisível

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você sussurra um conjunto de instruções para uma vítima. O alvo segue suas instruções da melhor maneira possível, desde que não seja uma ação claramente suicida. Por exemplo, você pode ordenar a um guarda que entregue as chaves da sala do tesouro. O alvo deve cumprir essas instruções durante a cena; se não conseguir fazê-lo, o jutsu se esvai.

A instrução pode incluir condições; por exemplo, você pode ordenar a um nobre que doe todo o dinheiro que carrega consigo para o primeiro mendigo que encontrar.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alcance para longo.

+14 PM: muda o alcance para ilimitado. Você deve conhecer a vítima, após encontrá-la pessoalmente ou por meio de jutsus pelo menos uma vez.

Integridade Corporal

Constituição (luz); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Concentrando sua energia cósmica, você purifica seu corpo. Escolha:

Integridade: remove todo o dano de uma habilidade (exceto Honra).

Saúde: remove um tipo de veneno ou doença que o esteja afetando.

Vida: recupera 6d8 pontos de vida.

+1 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Pureza:* remove uma condição escolhida entre cego, confuso, enjoado ou surdo.

+1 PM: aumenta a cura em +1d8 PV.

+2 PM: muda o tempo de execução para reação. Você pode usar este jutsu mesmo que esteja com as seguintes condições: atordoado, fascinado, paralisado ou pasmo. Pode remover uma destas condições, além de uma das escolhas normais.

+7 PM: se escolher *pureza*, remove todas as condições listadas.

+12 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Perfeição:* recupera todos os pontos de vida, remove todo dano de habilidade (exceto Honra) e todos os venenos e doenças que o estejam afetando. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Invisibilidade Ninja

Destreza (ilusão, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Usando técnicas de camuflagem e uma ajudazinha mágica, você fica invisível, incluindo seu equipamento. O alvo ainda produz ruído e deixa pegadas, e por isso pode ser percebido. Mesmo assim, ao fazer testes de Furtividade, pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

Caso você se desloque enquanto usa este jutsu, não fica mais invisível, mas continua com camuflagem total e pode fazer testes de Furtividade para se esconder mesmo se estiver sendo observado.

Ao soltar um objeto ele fica visível, e se apanhar um objeto ele fica invisível. Uma luz transportada nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance normal +1,5m se torna visível.

O jutsu se esvai se o alvo fizer um ataque, jutsu ofensivo ou outra ação similar contra uma criatura ou um objeto em posse de uma criatura. Ações contra objetos livres não anulam a *invisibilidade ninja* (o alvo pode tocar ou apanhar objetos que não estejam em posse de outras criaturas).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

+1 PM: muda o efeito para que o alvo possa se mover e continuar invisível.

+1 PM: muda o alcance para corpo-a-corpo e o alvo para 1 objeto.

+2 PM: muda o alvo para área de emanação com 3m de raio. Todas as criaturas e seus equipamentos dentro da área ficam invisíveis. Se saírem da área, ficam visíveis novamente. Se uma das criaturas realizar ações que acabem com a invisibilidade, o efeito do jutsu se esvai para todos.

+3 PM: muda o efeito para que o jutsu não se esvaia se o alvo fizer um ataque, jutsu ofensivo ou ação similar.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Se um dos alvo fizer ações que acabem com a invisibilidade, o efeito do jutsu se esvai para todos.

Kata do Polvo

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o majestoso polvo, você se move com graça pela água. O alvo recebe deslocamento de natação 9m, e não precisa fazer testes de Atletismo para natação. Além disso, pode falar e respirar embaixo d'água (e fora dela) normalmente.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas.

+3 PM: aumenta o deslocamento de natação em +3m.

Kiai Atordoante

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você grita "kiai!" de forma rápida, súbita e poderosa. Todas as criaturas na área sofrem 1d8 pontos de dano de vento, e devem fazer um teste de Fortitude. Se falhar, a vítima fica atordoada por uma rodada. Criaturas surdas sofrem o dano, mas são imunes ao efeito de atordoamento.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8.

+12 PM: muda o efeito de atordoado para inconsciente. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a esse efeito.

Lamento dos Malditos

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Choros e gritos de gelar os ossos abalam seus oponentes. As criaturas que você escolher na área ficam apavoradas por 2 rodadas. Se forem bem-sucedidas em seu teste de resistência, ficam abaladas até o fim da cena. Este é um efeito de medo.

+2 PM: muda a área para dispersão com 9m de raio.

+7 PM: muda o efeito de apavoradas por 2 rodadas para apavoradas até o fim da cena.

Leitura de Pensamentos

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação em cone de 9m; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você detecta as mentes e pensamentos de criaturas inteligentes (Int 3+). *Leitura de pensamentos* exige linha de efeito. Quanto mais tempo se concentra, mais descobre.

1 rodada: você percebe a presença de mentes na área.

2 rodadas: você percebe quantas mentes existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada mente na área (mesmo que completamente escondida ou invisível) e o valor de Inteligência de cada uma.

4 rodadas ou mais: você detecta os pensamentos superficiais — o que uma criatura está pensando naquele momento — de todas as mentes na área.

Uma criatura pode fazer um teste de Vontade para proteger seus pensamentos, mas não para não ser detectada.

+7 PM: muda a duração para cena. Recebe as informações das quatro rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

Localização

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 90m de raio; **Duração:** cena.

Este jutsu pode encontrar um objeto à sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("algo de metal") ou específicos (uma katana). O jutsu indica a direção e distância do item mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode se deslocar para continuar procurando. Procurar algo muito específico ("a katana encantada do magistrado Shou") exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja muito próxima da verdade, o jutsu se esvai, mas você gasta os PM mesmo assim.

+2 PM: muda o efeito para encontrar uma criatura. Também pode escolher entre termos gerais ("uma hanyô") ou específicos ("Tetsu, o onimusha").

+5 PM: aumenta a área em um fator de 10 (90m muda para 900m, 900m para 9km, e assim por diante).

Moldar Terra

Inteligência (ácido, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 6m de lado; **Duração:** instantânea.

Você manipula a densidade e a forma de toda terra, pedra, lama, argila ou areia natural na área. Escolha:

Amolecer pedra ou terra: amolecer o teto, uma coluna ou suporte de pedra tem 25% de chance de causar um desabamento de teto na área (como a armadilha descrita no Capítulo 6). Amolecer um piso de terra cria terreno difícil.

Modelar pedra ou argila: pode moldar pedra ou argila em um ou mais objetos simples, sem partes móveis. É possível fazer um teste de Ofício (escultura) para criar esculturas complexas ou artísticas.

Solidificar areia ou lama: criaturas com os pés na areia ou lama ficam presas (incapazes de se deslocar). Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

+3 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Pedras afiadas:* superfícies de pedra, terra

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ou areia são cobertas por pontas longas e afiadas quase imperceptíveis. Criaturas se deslocando na área sofrem 1d8 pontos de dano de perfuração por 1,5m atravessado (Reflexos reduz à metade) e recebem uma penalidade de –9m em seu deslocamento (mínimo 1,5m) por um dia.

+3 PM: se escolher *modelar pedra ou argila*, pode criar uma passagem através de pedra ou argila.

Mente Ausente

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Suas emoções, percepções e lógica são deixadas de lado e você se torna uno com o combate. O alvo fica imune à condição confuso. No início de seus turnos, ele pode escolher não fazer ações (mas pode se defender normalmente). Se fizer isso, sempre que seria atingido por um ataque corpo-a-corpo, pode fazer uma jogada de ataque como uma reação. Se ela for igual ou maior, o golpe é evitado. Se for suficiente para acertar a CA do atacante, pode causar dano. Além disso, recebe +2 nas jogadas de ataque, dano e testes de Vontade.

+1 PM: se escolher não fazer ações, o alvo pode evitar golpes sempre que seria atingido por qualquer jogada de ataque, seja corpo-a-corpo ou à distância; mas só pode causar dano se o atacante estiver ao seu alcance.

+3 PM: muda o tempo de execução para reação. O alvo também fica imune às condições atordoado e pasmo.

Mente do Dragão

Sabedoria (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você expande suas capacidades mentais como um sábio dragão. Escolha entre Inteligência, Sabedoria e Carisma. O alvo recebe +4 na habilidade escolhida. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais, mas aumenta seu limite de PM por jutsu para chacras abertos.

+1 PM: escolha uma habilidade mental diferente da primeira. O alvo recebe +4 nessa habilidade.

+3 PM: muda o efeito para +4 nas três habilidade mentais.

+7 PM: aumenta o bônus em +2.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

Onda de Frio

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** dispersão com 6m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Uma névoa quase invisível de ar gélido e congelante se espalha. Qualquer criatura na área recebe 1d6 pontos de dano de frio, e deve fazer um teste de Reflexos; se falhar, ficará enredada e não poderá se deslocar, pois os pés ficam presos e congelados no chão. A vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

Um quadrado ocupado pela *onda de frio* é considerado terreno difícil. Qualquer criatura que termine seu turno ali sofre dano (se já não sofreu) e deve fazer um teste de Reflexos ou ficará enredada e presa.

+4 PM: aumenta o dano em +1d6.

Ofícios dos Ancestrais

Sabedoria (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto mundano ou 1 construto; **Duração:** instantânea.

Este jutsu conserta objetos e também danos graves em um mashin. Em um objeto, repara todas falhas e danos: pode colar um vaso de cerâmica quebrado, unir os elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada — restaurando todos os PV e RD. No entanto, não afeta objetos desintegrados ou queimados até se tornarem cinzas.

Se usado num construto, recupera 6d8 PV.

+1 PM: aumenta os PV recuperados em +5.

+2 PM: muda o alvo para 1 item mágico.

+3 PM: muda a duração para cena. Se o objeto afetado é uma armadura ou escudo, seu bônus de CA aumenta em +2. Se for uma roupa comum, passa a oferecer CA+2.

+5 PM: muda a duração para cena. Se o objeto afetado é uma arma, recebe +2 nas jogadas de ataque e dano, ou aumenta um bônus já existente em +2 (até +5).

+12 PM: pode afetar objetos desintegrados ou queimados até se tornarem cinzas, restaurando-os completamente.

Paralisia

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O alvo acredita estar preso por fios invisíveis. A criatura afetada fica paralisada se falhar em seu teste de resistência. A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade e tentar se libertar.

+1 PM: muda o alvo para 1 youkai.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

Purificação

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Seu toque purifica a criatura tocada. Este jutsu remove uma das seguintes condições: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, paralisado, pasmo ou surdo. Se preferir, o jutsu pode remover todas as doenças e venenos afetando o alvo — mas não previne novas contaminações ou envenenamentos.

+2 PM: remove todas as condições listadas, além de todos os venenos e doenças.

+3 PM: também remove efeitos prejudiciais de encantamentos, transmutações e trevas e permite que o alvo solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando (mas não remove a maldição do item em si).

Relâmpago Divino

Inteligência (eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em linha de 30m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um relâmpago irrompe a partir de seus dedos, causando 6d6 pontos de dano de

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

eletricidade. Se estiver em uma tempestade, em vez disso você atrai um relâmpago dos céus e o dispara à sua frente, causando 6d10 pontos de dano de eletricidade.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6 (+1d10 se estiver numa tempestade).

+3 PM: uma criatura que falhe em seu teste de Reflexos também deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica surda pela duração da cena.

+7 PM: muda o alcance para longo e a área para alvo de criaturas escolhidas. O relâmpago "passeia" pelo campo de batalha, causando dano uma vez em cada criatura escolhida no alcance.

Silêncio da Noite

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena.

Um silêncio sepulcral recai sobre a área e nenhum som pode ser produzido ali. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas ficam surdas. Além disso, como executar jutsus exige entoar mantras, normalmente nenhum jutsu pode ser usado na área.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 criatura ou 1 objeto. A criatura ou objeto afetado emana a área. Uma criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito.

+2 PM: até 10 criaturas dentro da área escolhidas por você podem falar, ouvir, emitir sons e executar jutsus com mantras sem que possam ser ouvidos além da área.

+7 PM: criaturas dentro da área ficam imunes a dano de vento.

Sopro da Vida

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 6m; **Duração:** instantânea.

Seu sopro enche as criaturas na área com energia positiva. Qualquer criatura escolhida na área recupera 3d8+3 pontos de vida.

+1 PM: se uma criatura escolhida estiver com um número negativo maior do que a metade de seus PV totais antes de uma rodada inteira ter se passado, este jutsu pode curá-la. Para todos os propósitos, ela não chegou a morrer.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+7 PM: remove umas das seguintes condições de todas as criaturas escolhidas: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, paralisado, pasmo ou surdo.

Tamanho Gigante

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você aumenta o tamanho do alvo em uma categoria e ele recebe Força+2. Todo o equipamento do alvo também é afetado. O tamanho nunca pode exceder Colossal.

Se não houver espaço suficiente para o crescimento, o alvo pode fazer um teste de Força com o bônus do jutsu para quebrar qualquer barreira (por exemplo, o teto da construção onde estiver). Se o teste falhar o jutsu não funciona.

+1 PM: também recebe +2 em Constituição.

+2 PM: muda o bônus de Força para +4.

+2 PM: muda o bônus de Constituição para +4.

+5 PM: muda o bônus de Força para +8.

+7 PM: muda o efeito para um aumento de duas categorias de tamanho, recebendo +4 em Força.

+12 PM: muda o efeito para um aumento de três categorias de tamanho, recebendo +8 em Força.

Tecelão Vegetal

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 12m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Raízes, galhos e gavinhas crescem e se emaranham. A área afetada se torna terreno difícil. Criaturas na área que falhem em um teste de Reflexos ficam enredadas. A vítima pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo. No início dos seus turnos, a vegetação tenta enredar novamente todas as criaturas na área.

Se preferir, você pode diminuir a vegetação na área, como se cuidadosamente podada. Terreno difícil muda para terreno normal e não oferece camuflagem.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 objeto de madeira Grande e a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, você empena e entorta madeira. Uma porta torcida se abre, ou emperra (exigindo um teste de Força, CD 25, para ser aberta), à sua escolha. Armas torcidas impõem uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. Um barco torcido afunda.

+1 PM: a vegetação da área também fica rígida e afiada, ou raízes pontiagudas surgem do solo. Criaturas na área que falhem em um teste de Reflexos também sofrem 2d4 pontos de dano de perfuração no início de seus turnos.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho do objeto de madeira em +1 passo.

+2 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um quadrado de 1,5m para ser o gatilho. Se uma criatura pisar no local escolhido, o jutsu é ativado, com duração de cena.

+12 PM: muda a área para emanação com 1km de raio.

Toque de Okoreeji

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Este jutsu enevoa a mente do alvo, como as gargalhadas do Lorde Louco. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo fica confuso.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+2 PM: se acertar, o alvo também sofre uma penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma.

+5 PM: aumenta a penalidade em +1d6.

Toque Paralisante

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão emana uma energia pálida e crepitante. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica paralisado, ou lento

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

se for bem-sucedido. Se estiver paralisada, no início de seus turnos a vítima pode fazer um teste de Vontade como uma ação completa para tentar se libertar.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+7 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Você pode fazer um ataque com o efeito do jutsu por rodada contra qualquer criatura.

Truque das Cópias

Destreza (ilusão, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao redor do alvo e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. O alvo recebe CA+6. Cada vez que um ataque erra, uma das imagens desaparece, e o bônus na CA diminui em 2. Quando todas as imagens desaparecem, o jutsu se esvai.

Um atacante precisa ser capaz de ver as cópias para ser confundido: elas não têm cheiro, nem emitem sons. Se o alvo estiver invisível, ou o atacante de olhos fechados, não há bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

+3 PM: aumenta o bônus na CA em +2 e cria uma cópia ilusória adicional.

Truque do Tronco

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você se transforma em um objeto imóvel, como um tronco de árvore, arbusto, rocha ou estátua. O objeto pode ser do tamanho do alvo, ou uma categoria acima. Nessa forma, não é possível se deslocar, mas pode-se perceber seus arredores normalmente. O equipamento do alvo também se transforma.

Se o alvo for atacado nessa forma, use a CA, RD e PV do objeto equivalente; se sofrer dano suficiente para ser destruído, o jutsu se esvai e o alvo sofre 5d6 pontos de dano que não pode ser reduzido. Um teste bem-sucedido (CD 30) de uma perícia relevante (Sobrevivência para uma árvore ou rocha natural, Ofício para uma estátua, etc.) revela que o alvo não é um objeto mundano, e sim uma criatura transformada.

+5 PM: se o alvo for atacado nessa forma, não sofre dano nenhum.

+7 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para 1 rodada.

Velocidade Sobrenatural

Destreza (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como um youkai, você se move e ataca muito mais rapidamente. O alvo fica imune a lentidão. No início dos seus turnos, ele pode fazer uma ação de movimento adicional para se deslocar. Se não o fizer, ao gastar uma ação padrão para atacar, pode fazer um ataque adicional. Além disso, recebe +2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos.

+1 PM: ao fazer testes de Iniciativa, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+3 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para 1 rodada. O alvo também não pode ser surpreendido.

Verdade dos Ancestrais

Carisma (abjuração, adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Os ancestrais trazem a verdade à tona. Todas as criaturas na área ficam calmas — sua atitude é mudada para neutra — e não podem atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva (mas podem se defender normalmente). Enquanto você mantiver a concentração, as criaturas na área não podem mentir deliberadamente — mas podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas ou cometendo omissões, por exemplo).

+3 PM: muda a área para emanação com 18m de raio.

+12 PM: muda o efeito para que as criaturas na área digam a verdade, sem respostas evasivas ou omissões.

Vertigem

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação em cone de 6m; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você usa gestos e palavras hipnóticas para desestabilizar seus inimigos. No início de seus turnos, as criaturas que você escolher na área devem fazer um teste de Vontade. Em caso de sucesso, não são afetadas nesta rodada. Em caso de falha, ficam enjoadas por 1 rodada. Criaturas já enjoadas que falhem em seu teste de Vontade ficam caídas e enjoadas.

+7 PM: criaturas que falhem em seus testes de resistência também não podem executar jutsus por 1 rodada.

+12 PM: muda a duração para cena.

Visão Perfeita

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua visão se torna perfeita. O alvo recebe visão no escuro, embora apenas em preto e branco, e ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Além disso, consegue enxergar criaturas e objetos invisíveis como se fossem visíveis. Elas aparecem como formas translúcidas.

+1 PM: ao fazer testes de Percepção para observar, o alvo pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+2 PM: o alvo enxerga através de qualquer tipo de camuflagem, exceto total.

+3 PM: o alvo pode enxergar no escuro como se fosse de dia e ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo escuridão criada por jutsus e outros efeitos de trevas.

+6 PM: o alvo enxerga através de qualquer tipo de camuflagem, incluindo total.

+12 PM: o alvo enxerga através de objetos sólidos como se fossem invisíveis. O alvo ignora bônus de cobertura, mas ainda é limitado pela linha de efeito.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Jutsus Avançados

Artesão Dedicado

Inteligência (invocação, elemental); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Efeito:** 1 objeto Pequeno ou menor; **Duração:** cena.

Trabalhando com as forças elementais, você cria um objeto mundano. O objeto pode ter qualquer forma, cor e textura, mas deve ser feito de matéria vegetal morta (como algodão, madeira, cortiça ou papel). Você pode combinar diferentes materiais em um mesmo objeto. O objeto surge em sua posse, ou sobre uma superfície em um espaço adjacente, dependendo de seu tamanho; objetos empunhados podem surgir em suas mãos e roupas e armaduras podem surgir vestidos por você.

Para criar itens específicos, com estatísticas de jogo, você deve ser bem-sucedido em um teste apropriado de Ofício. Este jutsu não cria itens consumíveis, como comida, bebida, venenos, explosivos ou itens alquímicos. Quando o jutsu se esvai, o objeto desaparece em uma manifestação elemental (consumido por chamas que não causam dano, desfazendo-se em terra que se desintegra...).

+1 PM: muda o efeito para 1 objeto Médio.

+2 PM: o objeto criado também pode imitar matéria animal morta, como couro, marfim, osso ou cabelo.

+4 PM: muda o efeito para 1 objeto Grande.

+4 PM: o objeto criado também pode imitar matéria mineral, como metal, pedra ou cristal.

+9 PM: muda o efeito para 1 objeto Enorme.

Aura de Fascinação

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo/Área:** 1 objeto ou criatura / emanação com 9m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma aura de poder e fascínio sobre um objeto ou criatura (que pode ser você). Criaturas na área ficarão fascinadas. Este jutsu só afeta criaturas que tenham tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. Se a fonte da aura é movida, as criaturas fascinadas a seguem, usando duas ações de movimento em seus turnos para se deslocar na direção da emanação. Caso sejam levadas para um lugar perigoso (como a beira de um penhasco, um rio caudaloso, um incêndio...), têm direito a um novo teste de resistência. Este jutsu não afeta criaturas cegas.

+4 PM: muda a área para alvo 1 objeto e a duração para permanente. O objeto afetado emana a área do jutsu.

Barreira de Lanças de Gelo

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** paliçada de gelo; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Estalagmites de gelo afloram do chão, criando uma muralha resistente. A barreira é formada por até 20 quadrados de 1,5m. Assim, você pode construir uma parede com 30m de largura e 1,5m de altura; 15m de largura e 3m de altura; ou qualquer outra combinação contínua. A barreira tem 30cm de profundidade.

Quando o jutsu é executado, criaturas nos espaços ocupados pelo efeito devem fazer um teste de Reflexos; em caso de sucesso, podem escolher ficar em um dos lados da barreira. Em caso de falha, sofrem 2d6 pontos de dano de perfuração, 2d6 pontos de dano de frio e ficam caídas em um dos lados da barreira à sua escolha.

A barreira oferece cobertura total e cada seção de 3m da barreira tem CA 5 e 20 PV. Um trecho que chegue a 0 PV cederá. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à barreira. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 2d6 pontos de dano de frio.

+2 PM: aumenta o número de quadrados de 1,5m da paliçada em +1.

+2 PM: aumenta o dano de perfuração e de frio em +1d6.

+4 PM: muda o efeito para cúpula de gelo espinhoso com 6m de raio. A cúpula é completamente fechada e pode prender uma ou mais criaturas, mas estas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme, se deslocando para fora como uma reação.

Barreira de Terra

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** parede de terra, pedra ou argila; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria uma barreira feita de terra, pedra ou argila. Ela pode ser usada para fechar passagens e aberturas, ou para criar fontes de cobertura no campo de batalha. A barreira é formada por até 10 quadrados de 1,5m, que não precisam estar conectados. Por exemplo, você pode construir uma parede com 15m de largura e 1,5m de altura; 7,5m de largura e 3m de altura; ou 10 blocos com 1,5m de largura e altura.

A barreira tem 5cm de espessura e cada trecho de 1,5m tem CA 5, 30 PV e RD 8. Você pode reduzir a barreira pela metade para dobrar sua espessura para 10cm, o que aumenta os PV de cada trecho para 60.

Você pode moldar a barreira como quiser, criando até mesmo pontes e escadas. Também é possível usar este jutsu para prender criaturas; nesse caso, elas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes da parede se formar completamente.

+2 PM: aumenta o número de quadrados de 1,5m da barreira em +1.

+4 PM: muda o efeito para uma barreira de ferro comum, liso e contínuo. Cada trecho de 1,5m passa a ter 60 PV e RD 10. Se criada sem apoios, tem 50% de chance de cair para cada lado, caso não

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

seja empurrada — empurrar a parede exige um teste de Atletismo feito como uma reação quando a barreira se forma (se ambos os lados tentarem empurrar a barreira, faça um teste oposto). Criaturas na área da parede caindo devem ser bem-sucedidas em um teste de Reflexos, ou sofrem 10d6 pontos de dano de esmagamento.

Barreira dos Ancestrais

Sabedoria (abjuração, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** barreira ou cúpula de energia; **Duração:** cena.

Os ancestrais podem proteger ou aprisionar. Este jutsu cria uma barreira de energia invisível e indestrutível. Como barreira, tem até 15m de largura e 3m de altura, na intersecção entre quadrados. Como cúpula, tem 3m de raio.

A *barreira dos ancestrais* é imune a qualquer forma de dano, imune aos efeitos da maioria dos jutsus, e bloqueia a linha de efeito de qualquer jutsu que tente afetar um alvo ou área além da barreira. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, jutsus com efeitos de teletransporte (como *caminhos invisíveis* e *retirada relâmpago*) podem ser usados para atravessá-la, e os jutsus *toque desintegrador* e *disjunção* destroem a barreira instantaneamente.

É possível usar este jutsu para prender criaturas; nesse caso, elas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes da barreira se formar completamente.

+2 PM: aumenta a barreira em +3m na altura ou largura.

+4 PM: aumenta o raio da cúpula em +3m.

Barreira Vulcânica

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** jatos de lava, cinzas e vapor; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

O chão irrompe em jatos de lava, cinzas e vapor. A barreira tem até 30m de largura e 6m de altura, na intersecção entre quadrados. Ela oferece camuflagem contra ataques à distância para criaturas em ambos os lados, e impede completamente a passagem de projéteis físicos disparados por criaturas de tamanho Grande ou menor.

Um dos lados da barreira à sua escolha emite ondas de calor, que causa 1d6 pontos de dano de fogo em criaturas a até 6m. A *barreira vulcânica* provoca esse dano quando surge, e no início de seus turnos.

Atravessar a barreira provoca 4d6 pontos de dano de fogo, mas apenas uma vez por rodada. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz esse dano à metade. Uma criatura que falhe no teste sofre mais 4d6 pontos de dano de fogo na rodada seguinte.

+1 PM: aumenta os jatos em +3m na altura ou largura.

+2 PM: aumenta o dano inicial e secundário por atravessar a barreira em +1d6.

+2 PM: aumenta o dano das ondas de calor em +1d6.

+2 PM: muda o efeito para anel de fogo com 6m de raio e 6m de altura.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho afetada em um passo.

Caminhos Invisíveis

Inteligência (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você conhece atalhos secretos pelo Astral. Escolha um tipo de objeto imóvel com uma categoria de tamanho acima do alvo, como troncos de árvore, colunas de pedra, ou até mesmo carroças. O alvo pode gastar uma ação completa para entrar em um objeto do tipo escolhido e sair adjacente a um objeto do mesmo tipo a até 1km de distância. Se não souber a localização exata do objeto, pode especificar um local, direção ou distância. Nesse caso, o alvo aparece adjacente ao objeto correspondente mais próximo.

+2 PM: muda o efeito para que o alvo possa gastar uma ação de movimento para entrar e sair de um objeto do mesmo tipo.

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+4 PM: muda o efeito para que o alvo possa sair de um objeto do mesmo tipo a qualquer distância, desde que no mesmo mundo.

+4 PM: muda o descritor para ilusão e trevas. O alvo pode entrar em qualquer sombra ou área de penumbra ou escuridão e sair em um local do mesmo tipo.

Carapaça do Besouro

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Uma carapaça invisível o protege contra tudo. O alvo recebe redução de dano 10 e resistência a energia 10. O jutsu se esvai após absorver 100 pontos de dano.

+1 PM: aumenta a redução de dano em +1 e a resistência a energia em +1.

+9 PM: muda a duração para cena. O jutsu não tem limite de dano a absorver.

Cólera de Lin-Wu

Sabedoria (eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 6m de raio e 9m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você canaliza poder divino em um relâmpago celestial que ribomba com a voz do Deus-Dragão. Este jutsu causa 12d6 pontos de dano de eletricidade em criaturas sórdidas ou desumanas (Honra 5 ou menor), deixa-as pasmas por uma rodada e surdas pela cena. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o efeito de pasmar. Criaturas desonradas (Honra 6-9) sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste de Reflexos) e não sofrem o efeito de pasmar. Criaturas honestas, honradas ou digníssimas (Honra 10+) têm direito ao teste de Reflexos para evitar surdez pela duração da cena, e não sofrem dano ou pasmar.

+1 PM: muda o alcance para pessoal e a área para explosão em linha com 30m.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Contra-Ataque Relâmpago

Força (eletricidade); Tempo de Execução: ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Você aproveita os descuidos de seus oponentes para contra-ataques certeiros. Ao receber um ataque corpo-a-corpo (bem-sucedido ou não), o alvo pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra seu atacante como uma reação. Se acertar, causa dano normal mais 2d6 pontos de dano de eletricidade.

+1 PM: muda o descritor para vento. Em vez do efeito normal, ao receber um ataque à distância (bem-sucedido ou não), o alvo pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra seu atacante como uma reação, como se ele estivesse ao seu alcance. Se acertar, causa o dano normal +2d6 pontos de dano de vento.

+2 PM: ao receber um ataque à distância bem-sucedido, o alvo pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo como uma reação. Se o resultado superar o ataque do oponente, ele é evitado. Não é possível fazer um contra-ataque a menos que o descritor do jutsu seja vento.

+3 PM: ao receber um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido, o alvo pode fazer uma jogada de ataque corpo-a-corpo como uma reação. Se o resultado superar o ataque do oponente, ele é evitado. O alvo ainda pode fazer o contra-ataque.

Cripta de Liu'yan

Constituição (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Uma construção fantasmagórica surge ao seu redor, fedendo o veneno e desonra do Grande Traidor. Este jutsu causa 12d6 pontos de dano de trevas em criaturas honradas e digníssimas (Honra 16+), deixa-as enjoadas por 1d4 rodadas e ofuscadas pela duração da cena. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o enjoo. Criaturas honestas (Honra 10-15) sofrem metade do dano (ou um quarto, se bem-sucedidas no teste de Fortitude) e não sofrem enjoo. Criaturas desonradas, sórdidas ou desumanas (Honra 9 ou menor) não são afetadas.

+1 PM: muda o alcance para longo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: muda o dano de trevas para 1d4 níveis negativos pela duração da cena. Para criaturas honradas e digníssimas, um teste de Fortitude bem-sucedido reduz os níveis negativos pela metade (ou um quarto, para criaturas honestas).

+5 PM: aumenta os níveis negativos infligidos em +1d4.

Cura das Cerejeiras em Flor

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** instantânea.

Uma chuva de pétalas de cerejeira recai sobre o campo de batalha, revigorando seu sentai. Os alvos recuperam 5d8+10 pontos de vida.

+1 PM: se um alvo tiver PV negativos em número maior que metade de seus PV totais, antes de uma rodada inteira ter se passado, este jutsu pode curá-lo. Para todos os propósitos, ele não chegou a morrer.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8+2.

+4 PM: se um alvo estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+9 PM: remove as seguintes condições de todos os alvos: atordoado, abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fascinado, fatigado, paralisado, pasmo e surdo.

Despertar Espírito

Carisma (transmutação); Tempo de Execução: 1 dia; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 animal, planta ou objeto mundano; **Duração:** instantânea.

Você desperta o espírito do alvo, tornando-o um ser inteligente e honrado. Faça um teste de Vontade (CD 10 + nível do alvo, ou o nível que a planta ou objeto terá ao despertar). Se falhar, o jutsu não funciona, mas você gasta PM mesmo assim.

A nova criatura terá atitude amistosa com você, mas não lhe deve obediência, nem estará sob seu controle mental. Um animal desperto recebe valores de Inteligência e Honra iguais a 3d6, e +4 em Sabedoria e Carisma. Uma planta ou objeto desperto usam as estatísticas de um tsukumogami (veja o Capítulo 7) e recebem os mesmos bônus de um animal desperto. A criatura também sabe falar um idioma que você conheça. Você perde 1 PM permanentemente cada vez que executar este jutsu com sucesso. Se rolar um valor de Honra de 16 ou maior para a criatura, você ganha 1 ponto de Honra.

+9 PM: muda o tempo de execução para ação completa.

Dominar Água

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 30m de raio; **Duração:** cena.

Você pode controlar os movimentos e comportamentos da água. Escolha um efeito:

Aumentar nível: eleva o nível de toda água mundana na área em até 4,5m.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam presas no gelo: escapar exige uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: todo o gelo mundano na área vira água. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam. Elementais da água, plantas monstruosas e criaturas com imunidade a frio na área recebem 9d6 pontos de dano de fogo.

Reduzir nível: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo profundo cria um redemoinho, que pode sugar barcos (um teste de Ofício (marinheiro) com CD igual ao jutsu permite ao condutor escapar). Elementais da água na área recebem a condição lento.

Tromba d'água: um tentáculo se projeta a partir da água. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 5d6 pontos de dano de esmagamento. A tromba d'água também faz o que qualquer grande quantidade de água faria: apaga chamas, arruína papéis...

No início dos seus turnos, você pode se concentrar como uma ação padrão para gerar um novo efeito.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: se escolher *tromba d'água*, pode fazer três ataques contra alvos diferentes.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

DOMINAR MENTE

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu estabelece um laço de controle mental sobre o alvo, que deve estar dentro do alcance. Você pode gastar uma ação de movimento para dar uma ordem ao alvo. Um comando que resulte em uma violação de honra para o alvo permite um novo teste de resistência. Ordens suicidas são ignoradas.

Você sempre sabe o que o alvo está sentindo, mas não consegue ler seus pensamentos ou usar seus sentidos; porém, você pode ordenar que o alvo conte o que está pensando, enxergando, etc.

+4 PM: muda a duração para 1 semana e você não precisa mais ter a criatura ao alcance para controlá-la. Se você não gastar uma ação padrão dentro do alcance uma vez por dia para renovar o controle, a vítima terá direito a um novo teste de Vontade para se libertar.

+4 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto e o efeito para que o alvo não tenha direito a testes para se libertar se cometer violações de honra, devendo obedecer até mesmo a ordens suicidas.

+9 PM: muda o alvo para 1 criatura.

DOMINAR O CLIMA

Inteligência (ninja, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cilindro com 15m de raio e 60m de altura; **Duração:** cena.

Você controla o clima. Ao executar o jutsu, você pode mudar a direção dos ventos e aumentar ou diminuir sua intensidade em até três categorias (por exemplo, de vento fraco para furacão, ou tornado para vento forte). Você também pode cancelar qualquer condição climática, ou criar uma compatível com a intensidade do vento para afetar a área, como neblina (sem vento), chuva (vento forte ou pior) e neve, granizo ou tempestade (vendaval ou pior). Veja o Capítulo 6 para as regras de clima e vento.

No início de seus turnos, você pode gastar uma ação padrão para se concentrar e mudar novamente a direção e intensidade do vento, e criar ou cancelar condições climáticas.

+4 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos, o alcance para pessoal e a área para cilindro com 3km de raio e 1km de altura.

EMPRESTAR JUTSU

Sabedoria (encantamento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura com PM; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Você transfere seu conhecimento e poder para outra criatura. Escolha um jutsu básico que você conheça; o alvo poderá executar este jutsu uma vez, gastando PM normalmente. Enquanto este jutsu estiver ativo, você não pode usar o jutsu que emprestou e seus PM máximos são reduzidos em 1.

+4 PM: muda o jutsu transferido de básico para mediano, e a redução de PM máximos para 3.

+9 PM: muda o jutsu transferido de básico para avançado (exceto *emprestar jutsu*), e a redução de PM máximos para 6.

ESCONDERIJO SECRETO

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** espaço extradimensional; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Este jutsu permitiu a sobrevivência de muitas criaturas e relíquias de Tamu-ra. Você cria uma passagem para um esconderijo além deste mundo, em algum lugar do Astral. A passagem pode ser tornada visível ou invisível por você como uma ação livre. Até 10 criaturas à sua escolha podem entrar por esta passagem, não importando seu tamanho. Elas chegam em uma área com a aparência escolhida por você, mas no máximo ocupando um cubo de 30m de lado. O esconderijo pode incluir câmaras separadas para oferecer privacidade a seus visitantes, mas com paredes divisórias finas como papel. Além das criaturas, o esconderijo também pode comportar até 10 toneladas de objetos.

Dentro do esconderijo, qualquer refeição recebe os benefícios do jutsu *refeição respeitosa* (mas não seus aprimoramentos). Nenhum efeito a partir do mundo real afeta o *esconderijo secreto* (e vice-versa), mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real a qualquer momento gastando uma ação padrão, enxergando a partir do ponto de entrada.

O *esconderijo secreto* persiste enquanto houver criaturas dentro dele. Quando a última criatura sai, o jutsu se esvai e quaisquer objetos trazidos de fora surgem no local onde o jutsu foi executado.

+4 PM: muda a duração para permanente. Em vez do efeito normal, você cria um bolso onde pode guardar objetos, totalizando até 250kg de equipamento. Você pode acessar o bolso e recuperar ou guardar um único objeto gastando uma ação padrão.

+5 PM: se o esconderijo é um bolso, você pode acessá-lo e recuperar ou guardar itens como uma ação livre.

ESPÍRITOS ESPIÕES

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** ilimitado; **Efeito:** criaturas invocadas; **Duração:** cena.

Você invoca 2d4+2 youkai para servirem como seus olhos e ouvidos. Eles surgem ao seu redor quando você executa o jutsu e podem se mover em qualquer direção com deslocamento 9m (mesmo embaixo d'água).

Eles têm tamanho Ínfimo, CA 24, 1 PV, visão no escuro, Furtividade +22, Iniciativa +6, Percepção +15, Fort +2, Ref +6, Von +2, não dormem, respiram ou se alimentam, e não são capazes de manipular objetos ou fazer ataques. Você pode escolher a aparência individual de cada criatura, mas isso não altera suas estatísticas.

Você pode dar ordens a elas como uma ação livre, mas a ordem deve ser a mesma para todas. Por exemplo, pode dizer "façam um círculo ao meu redor e me avisem se um inimigo se aproximar" ou "procurem pela mashin ninja Gureikitsune e me avisem assim que a encontrarem".

Você não enxerga ou escuta através das criaturas; elas devem voltar até você para contar o que viram e ouviram, e então desaparecem. Quando a duração do jutsu acaba, qualquer youkai que não tenha voltado até você desaparece.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

+1 PM: aumenta o número de criaturas invocadas em +1.

+9 PM: muda o descritor para adivinhação e invocação. Cada criatura invocada recebe os benefícios do jutsu *visão perfeita* e todos os seus aprimoramentos.

EVISCERAR

Força (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** instantânea.

Seu golpe causa ferimentos letais no abdome da vítima. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal mais 2d4 pontos de dano de Força e Destreza.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+4 PM: aumenta o dano de Força e Destreza em +1d4.

GOLPE DESONRADO

Destreza (ninja, transmutação, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea.

Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal e pode escolher um dos seguintes efeitos: cego pela cena, –4 nas jogadas de ataque pela cena, lento pela cena, enjoado por 1d6 rodadas, confuso por 1d6 rodadas ou desprevenido por 1 rodada.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+4 PM: aumenta a penalidade nas jogadas de ataque em –2.

+4 PM: aumenta a duração de um dos efeitos em +1 rodada.

GOLPE FANTASMA

Carisma (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula, Fortitude parcial.

Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver essa ilusão. O alvo deve fazer um teste de Vontade para perceber que a imagem é irreal. Em caso de sucesso, ignora o jutsu. Se falhar, é atacado pelo seu maior medo, e deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem-sucedido neste segundo teste de resistência, sofre 3d6 pontos de dano que não podem ser reduzidos. Se falhar, cai inconsciente e sangrando, e seus PV são reduzidos a –1. Este é um efeito de medo.

+4 PM: se for bem-sucedido no teste de Fortitude, o alvo também fica atordoado por uma rodada.

+9 PM: muda o alvo para até 10 criaturas.

GOLPE MÚLTIPLO

Força (transmutação, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo -a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você faz vários ataques contra um mesmo inimigo, concentrando-se em quebrar suas defesas. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, faça outra jogada de ataque com penalidade de –2. Se acertar, faça outra jogada de ataque com penalidade de –4 e assim por diante, acumulando as penalidades, até errar. Você pode somar o dano de todos os ataques que acertou para ultrapassar redução de dano.

+4 PM: muda a penalidade cumulativa por ataque adicional para –1.

KATA DO GROU

Destreza (ninja, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o gracioso grou, você passeia pelo ar. O alvo recebe deslocamento de voo 18m. Se preferir, pode caminhar no ar com o mesmo deslocamento em terra — andando, subindo, descendo e até mesmo pulando. O ângulo máximo de subida ou descida é de 45º. Quando o jutsu se esvai, o alvo pousa como se estivesse sob efeito do jutsu *truque do gato*.

+4 PM: aumenta o deslocamento de voo em +9m.

+9 PM: se gastar uma ação de movimento para voar, o alvo pode fazer uma ação padrão no meio do voo.

KIAI DESTRUIDOR

Força (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você emite um grito ensurdecedor, que causa 8d8 pontos de dano de vento e deixa as criaturas na área surdas pela duração da cena. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a surdez. Qualquer objeto mundano frágil ou cristalino na área será estilhaçado; criaturas que estejam em posse de objetos desse tipo podem evitar o efeito com um teste de Reflexos.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: muda o teste de resistência para Fortitude reduz à metade. O efeito de surdez não pode ser evitado.

+9 PM: também deixa as criaturas na área atordoadas por 1 rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido evita o atordoamento. Qualquer objeto mundano de metal ou madeira também será estilhaçado; criaturas em posse de objetos desses tipos podem evitar o efeito com um teste de Reflexos.

LÁGRIMAS DE WANG-HO

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um jutsu que se tornou conhecido por outro nome em Arton, muito usado para proteger áreas de segurança. Qualquer criatura na área sofre uma penalidade de –10 em testes de perícias desonradas (Enganação, Furtividade, Ladinagem). Se uma criatura tentar executar um jutsu com o descritor ninja, deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 20 + custo em PM do jutsu), como se estivesse executando o jutsu em condições terríveis. Criaturas bem-sucedidas em seus testes de Vontade não são afetadas, mas devem realizar um novo teste por rodada em que permanecerem na área, e a cada vez que tentarem executar um jutsu ninja.

+2 PM: criaturas ou objetos invisíveis se tornam visíveis enquanto estiverem na área.

+2 PM: se uma criatura na área faz um teste de perícia desonrada, deve rolar os dados duas vezes e escolher o pior resultado.

+4 PM: se uma criatura na área faz um teste de uma perícia desonrada ou executa um jutsu ninja, deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, recebe uma marca de

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

desonra, uma tatuagem mágica em algum lugar facilmente visível. A marca causa uma penalidade de –1 na Honra do alvo. Um alvo pode receber múltiplas marcas; seus efeitos são cumulativos. A marca de desonra pode ser removida se a vítima aceitar e cumprir uma *missão de honra*.

+9 PM: muda a duração para permanente. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

Libertação de Nozomi

Destreza (abjuração, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como a Andarilha Audaz, nada pode detê-lo! O alvo fica imune às condições agarrado, enredado, lento e paralisado. Além disso, ignora qualquer efeito, mundano ou mágico, que impeça, restrinja, diminua ou cause penalidade em seu deslocamento. Por fim, pode usar habilidades de classe que exigem liberdade de movimentos mesmo se estiver usando armadura ou escudo.

+2 PM: o alvo sempre pode escolher 20 em todos os testes de Atletismo.

+2 PM: o alvo sempre pode escolher 20 em todos os testes de Acrobacia. Também pode usar as manobras amortecer queda, cambalhota, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado, mesmo que não seja treinado em Acrobacia.

+9 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas.

Maldição da Transformação

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você transforma um inimigo em um animal inofensivo como um gato, pato ou sapo. Você escolhe o animal e a nova aparência da criatura. As roupas e equipamento do alvo são absorvidos e seus itens mágicos deixam de funcionar. As estatísticas mudam para tamanho Mínimo, 6m, PV 4, CA 12, Fort +2, Ref +2, For 4, Des 10, Con 10; outras estatísticas permanecem iguais. A criatura transformada não pode falar, atacar ou realizar tarefas que exigem forma humanoide (normalmente qualquer coisa que exige uso das mãos e/ou tamanho Médio).

Apesar de muito poderosa, esta maldição pode ser dissipada não apenas por *anulação*, como também por seu ponto fraco, um ato relativamente simples que faz o jutsu se esvair. Por exemplo, a criatura pode voltar ao normal se molhada com água quente, abrir uma caixa fechada ou tentar comer um pêssego. A escolha do ponto fraco fica a critério do mestre; nem mesmo quem executou o jutsu pode descobrir facilmente o ponto fraco.

+4 PM: se falhar no teste de Fortitude, o alvo deve fazer também um teste de Vontade. Se falhar nesse segundo teste, torna-se um animal mundano; suas estatísticas mudam para PM 0, Von +0, Int 2, Sab 10, Car 4, e suas memórias também são apagadas, perdendo todos os níveis de classe, talentos e perícias.

Maldição das Trevas

Sabedoria (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você amaldiçoa uma vítima com doença, fraqueza, estupidez e muito mais. Escolha:

Debilidade: reduz um valor de habilidade para 1, exceto Honra. Isso é uma penalidade, não dano. Uma criatura reduzida a Int 1 ou Car 1 não pode se comunicar de modo coerente, usar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma, ou executar jutsus. Ela ainda reconhece seus nakama, e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

Doença: o alvo contrai uma doença à sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação). Veja o **Capítulo 6** para a descrição das doenças.

Estupidez: o alvo fica confuso.

Fraqueza: penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque e dano e testes de habilidade, perícia e resistência.

Isolamento: o alvo perde o uso de um de seus cinco sentidos. Se perder a visão, fica cego. Se perder a audição, fica surdo. Se perder o olfato ou paladar, não pode usar a habilidade faro. Se perder o tato, fica permanentemente caído e seu deslocamento em terra é reduzido para 3m.

Lerdeza: todas as formas de deslocamento do alvo são reduzidas para 1,5m.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito. A maldição só pode ser removida por jutsus de luz como *purificação* e *restauração de Fuyuan*.

+9 PM: pode escolher 1d3+1 efeitos para afetar o alvo, incluindo *debilidade* mais de uma vez para valores de habilidade diferentes.

Mandala da Anulação

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 3m de raio; **Duração:** cena.

Você traça uma mandala mágica e brilhante no chão ao seu redor. Jutsus básicos ou medianos não funcionam dentro desta área; aqueles que já estavam ativos se esvaem. Nenhum jutsu básico ou mediano pode ser executado contra um alvo dentro da área, e jutsus básicos ou medianos de área ou efeito não funcionam dentro da mandala (mas não são anulados, apenas suprimidos). Você ainda pode executar jutsus básicos ou medianos contra alvos além da mandala. Além disso, ela pode ser dissipada com os jutsus *anulação* ou *disjunção*.

Criaturas invocadas por jutsus básicos ou medianos que entrem na mandala desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando mandala se esvai — supondo que a duração do jutsu que as invocou ainda não tenha terminado. Já criaturas de natureza mágica, como os youkai, não são diretamente afetadas pela *mandala da anulação*. Entretanto, como qualquer criatura, não poderão usar jutsus básicos ou medianos dentro dela.

+1 PM: muda o efeito para que os jutsus à sua escolha não se esvaiam quando a *mandala da anulação* é traçada. Você também pode executar jutsus contra alvos dentro da mandala.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

+4 PM: muda o efeito para incluir jutsus avançados (exceto *mandala da anulação*).

+4 PM: muda o efeito para que itens mágicos (exceto artefatos) também não funcionem dentro da mandala.

+9 PM: muda o efeito para incluir jutsus avançados e sublimes (exceto *mandala da anulação*).

Manipulador de Memórias

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: 1 minuto; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este poderoso jutsu exige que você toque a vítima durante todo o tempo de execução. Normalmente isso quer dizer que ela deve estar inconsciente ou paralisada, mas é possível tentar executar o jutsu se você mantiver o alvo agarrado, por exemplo.

Você pode criar, modificar ou eliminar a memória do alvo sobre um evento específico, afetando até cinco minutos de lembranças. Você também pode fazer o alvo lembrar com perfeição de algum evento pelo qual passou. Exemplos incluem: criar uma memória que faz o alvo acreditar que é seu amigo (fazendo com que ele tenha uma atitude amistosa em relação a você); modificar sua memória das ordens que recebeu de seu superior; ou fazê-lo esquecer que viu você e seus nakama.

Memórias absurdas são descartadas pelo alvo. Por exemplo, fazê-lo lembrar que gosta de beber veneno vai ser considerado um "sonho ruim" ou um "pensamento bobo por ter bebido demais", e não vai afetá-lo.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para área de dispersão em cone de 9m e duração para cena. Afeta todas as criaturas na área com o efeito do jutsu, mas a modificação deve ser a mesma para todas.

+4 PM: muda o efeito para manipular até 1 dia de lembranças.

+9 PM: muda o tempo de execução para 1 hora e o efeito para manipular até 1 ano de lembranças.

Manipulador de Sonhos

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pode criar sonhos ou pesadelos em um alvo, na próxima vez que ele cair no sono. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*). Escolha:

Pesadelo: o alvo tem pesadelos horríveis. Isso impede o descanso adequado e a recuperação de PV e PM. Além disso, o alvo acorda fatigado, e essa condição só será removida com descanso adequado. Fazer esta escolha ao executar este jutsu é uma violação de honra moderada.

Mensagem Onírica: você pode conversar mentalmente com o alvo, enquanto ele estiver dormindo. Você pode estar acordado ou dormindo; saberá quando o alvo adormeceu e pode começar a conversa.

Premonição: o alvo tem um sonho que mostra um acontecimento futuro. Embora a lembrança seja vaga ao acordar, ela é suficiente para oferecer um bônus de +5 em uma única jogada de ataque ou dano, ou teste de habilidade, resistência ou perícia. O alvo pode usar a premonição depois da jogada ser feita, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se ela foi bem-sucedida ou não. A premonição dura 1 dia ou até ser descarregada; um mesmo alvo nunca pode ter mais de uma premonição ativa.

Sonho: o alvo tem sonhos maravilhosos e relaxantes. Se tiver uma noite de descanso completo, recupera 1 PV + mod. Con (mínimo 1) por nível de personagem. Um personagem de 6º nível e Con 16, por exemplo, recupera 24 PV com uma noite de *sonho*.

+4 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alvo para até 10 criaturas voluntárias, a duração para até 8 horas e o teste de resistência para nenhum. Você deve escolher o seguinte efeito: *Viagem onírica:* as criaturas escolhidas viajam pelo Reino dos Sonhos, um atalho para viagens rápidas. A cada minuto de viagem, as criaturas atravessam um espaço equivalente a 5km no mundo real, bastando encerrar o jutsu para voltar para o mundo físico no local desejado. A *viagem onírica* também pode ser usada para visitar outros mundos, desde que contenham criaturas capazes de sonhar — a maioria dos youkai é capaz de fazê-lo. Se usado dessa forma, a viagem dura 8 horas ininterruptas — mas há uma chance de 1% para cada viajante no grupo de que o destino final seja desviado para a dimensão conhecida como Reino dos Pesadelos (*Bestiário de Arton vol. 2*, p. 124).

Missão de Honra

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura de 7º nível ou menor; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregado.

Este jutsu obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha. O alvo pode recusar-se a cumprir a missão — mas, ao fim de cada dia sem tentar cumprir a tarefa, sofre uma penalidade cumulativa de –2 em todas as suas habilidades (incluindo Honra). Um alvo involuntário não recebe penalidade em Honra, e tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito.

Missão de honra não pode forçar uma criatura a atos suicidas, ou que resultem em violações de honra. Você também não pode designar uma missão impossível (por exemplo, matar uma pessoa que não existe). Se tentar, o jutsu não funciona, você gasta os PM mesmo assim e comete uma violação de honra severa.

+1 PM: se estiver arrependida de seus atos, uma criatura voluntária de qualquer nível pode recuperar todo o dano de Honra que sofreu por uma única violação se completar a missão com sucesso. Nesse caso ela não ganha +1 em Honra por completar uma missão importante.

+1 PM: uma criatura voluntária de qualquer nível sob o efeito de *fracasso* (*desonra*) pode recuperar sua Honra ao nível e valor anteriores se completar a missão com sucesso. Nesse caso ela não ganha +1 em Honra por completar uma missão importante.

+4 PM: muda o alvo para 1 criatura de qualquer nível e a duração para permanente até ser descarregado. O alvo também recebe 3d6 pontos de dano que ignora redução de dano e não pode ser curado no fim de cada dia sem tentar completar a missão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

PANCADA PODEROSA

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você golpeia com violência a cabeça ou rosto do inimigo, tentando nocauteá-lo. Faça uma jogada de ataque. Se acertar, causa dano normal e o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem-sucedido, fica atordoado por 1d4 rodadas; se falhar, cai inconsciente. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a este jutsu.

+4 PM: muda o efeito para também afetar criaturas imunes a acertos críticos.

PIRÂMIDE INTOCÁVEL

Constituição (abjuração, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** pirâmide com 3m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você erige uma pirâmide de energia impenetrável e imóvel que comporta até 4 criaturas Médias ou 1 criatura Grande. A pirâmide é opaca por fora, brilhando em uma cor à sua escolha, mas transparente pelo lado de dentro. Nenhuma força é capaz de entrar ou sair da pirâmide, mas criaturas em seu interior ainda podem respirar normalmente. Criaturas que não queiram ser aprisionadas na pirâmide têm direito a um teste de Reflexos para escapar.

Ao executar o jutsu, você pode decidir que a *pirâmide intocável* detém apenas forças fracas, como vento ou chuva; efeitos capazes de causar dano ainda podem passar. Nesse caso, ela oferece camuflagem total às criaturas dentro.

+2 PM: muda o efeito para que a pirâmide e as criaturas dentro fiquem imunes a efeitos de adivinhação.

+4 PM: aumenta a pirâmide para 6m de lado; ela comporta até 4 criaturas Grandes ou 1 criatura Descomunal.

+9 PM: muda o efeito para que, gastando uma ação de movimento, você possa mover a pirâmide dentro do alcance como se ela tivesse deslocamento de voo 9m. Ela pode ficar parada no ar como se estivesse em uma superfície. Quando o jutsu se esvai, criaturas dentro da pirâmide caem.

POSSESSÃO DE DORAGAMI

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 humanoide, animal ou monstro; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como o Bruxo das Seis Mil Cores, você obtém controle completo sobre um inimigo. Quando executa este jutsu, seu espírito deixa seu corpo, que fica inconsciente e inerte. Se o alvo é bem-sucedido em seu teste de resistência, fica imune a esse efeito por 1 dia. Nesse caso, como uma reação, você pode voltar para seu corpo, ou pode tentar possuir outra criatura no início de seu próximo turno como uma ação completa. A nova criatura tem direito ao teste de resistência normalmente.

Ao possuir um corpo com sucesso, você mantém seus próprios valores de habilidades mentais, Honra, nível, bônus base de ataque, perícias, pontos de magia, testes de Vontade, capacidade de executar jutsus e talentos (dentro das capacidades do novo corpo; por exemplo, se possuir uma criatura sem mãos, não pode usar armas). Você usa os valores de habilidades físicas, classe de armadura, testes de Fortitude e Reflexos, habilidades de raça, tamanho e pontos de vida do corpo que está possuindo.

Enquanto estiver possuindo o corpo, a alma original fica suprimida e não pode fazer nada, mas ainda consegue ver, ouvir e perceber tudo que você está fazendo. Quando o jutsu se esvai, a alma original retorna, mas o corpo possuído cai inconsciente.

Se o corpo possuído é morto, a alma original morre e sua alma volta para seu corpo, se ele estiver ao alcance. Caso contrário, você morre.

+4 PM: muda o alvo para 1 construto.

+4 PM: muda o alcance para ilimitado. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo de seu conhecimento sobre ela (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*).

+9 PM: muda o tempo de execução para reação e a duração para instantânea. Você só pode executar o jutsu com este aprimoramento se estiver prestes a morrer e só pode tentar possuir um único corpo, partindo para seu destino final se a tentativa falhar.

RESOLUÇÃO DE HIKARI

Constituição (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Você é fortalecido pela energia positiva do Cavaleiro da Luz. O alvo recebe +4 nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência, além de 15 PV temporários. Sempre que acertar um ataque em um shiryou com Honra 0, pode destruí-lo automaticamente (5º nível ou menor) ou causar dano dobrado (6º nível ou maior).

A qualquer momento, o alvo pode descarregar este jutsu como uma reação para ficar imune a trevas pela duração da cena.

+2 PM: aumenta o bônus nas jogadas e testes em +1.

+4 PM: muda a duração para cena e o alvo também fica imune a trevas.

+9 PM: muda o efeito para o alvo também ficar imune a níveis negativos (incluindo aqueles causados por efeitos da Tormenta).

RESTAURAÇÃO DE FUYUAN

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você devolve o alvo à saúde perfeita, com a bênção da Princesa Curandeira. Escolha:

Curar: o alvo cura 100 PV.

Descansar: o alvo elimina condições de fatigado e exausto e recupera 1d4 PM.

Restaurar: o alvo cura todo dano de habilidade (exceto Honra).

Revitalizar: remove todos os níveis negativos do alvo.

+4 PM: acrescenta a seguinte escolha: *Anular:* remove todos os jutsus prejudiciais que estejam afetando o alvo.

RITO DO EXORCISTA

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Efeito:** raio; **Duração:** veja texto.

Você acumula energias mágicas e dispara um raio de cor à sua escolha. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, escolha um dos efeitos a seguir.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Ancorar: o alvo é envolvido por uma aura brilhante da mesma cor escolhida, que impede qualquer tipo de movimento através dos mundos. Isso inclui alguns jutsus de invocação (como *caminhos invisíveis*, *esconderijo secreto* e *viagem espiritual*) e transmutação (como *fantasma vivo*). Este efeito tem duração de cena.

Expulsar: o alvo é transportado instantaneamente de volta para seu mundo nativo. Se tiver mais níveis que você, ele tem direito a um teste de Vontade para resistir.

Além disso, se você tiver em sua posse um ou mais itens que se oponham ao alvo de alguma maneira, recebe +2 na jogada de ataque para cada item. Por exemplo, se executar o jutsu contra um youkai do gelo (vulnerável a água benta e fogo) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, recebe +4 na jogada de ataque. O mestre decide se determinado item é forte o bastante para isso.

+1 PM: aumenta o efeito em +1 raio adicional. Todos os raios devem ter o mesmo efeito, mas podem ser disparados contra alvos diferentes.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto.

+4 PM: se escolher *ancorar*, muda o alvo para 1 construção e a duração para permanente. Criaturas na construção não podem usar qualquer tipo de movimento através dos mundos.

SUSSURROS DOS ANCESTRAIS

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 2 criaturas; **Duração:** cena.

Os ancestrais carregam mensagens sussurradas por longas distâncias. Você cria uma ligação entre duas criaturas com Inteligência 3 ou maior; você pode ser uma delas. Enquanto o jutsu estiver ativo, os alvos podem se comunicar telepaticamente, não importando o idioma ou distância, se estiverem no mesmo mundo.

+4 PM: muda a duração para 1 semana.

+5 PM: muda o alcance para ilimitado. Se não tiver linha de efeito, você só pode estabelecer a ligação entre duas criaturas que conheça pessoalmente ou por meio de jutsus. Os alvos podem se comunicar mesmo em mundos diferentes.

TAMANHO MINÚSCULO

Destreza (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura ou objeto Enorme ou menor; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este jutsu pode diminuir o tamanho de um objeto ou criatura. Uma criatura diminui em uma categoria de tamanho (mínimo Ínfimo), e recebe Força –2. Todo o equipamento carregado também é afetado. Uma criatura involuntária tem direito a um teste de Fortitude para evitar o efeito.

Um objeto diminui 1d4 categorias de tamanho. Um item em posse de uma criatura involuntária também tem direito ao teste de Fortitude para evitar o efeito.

+1 PM: aumenta o número de categorias diminuídas para um objeto em +1.

+1 PM: uma criatura recebe +2 em Destreza.

+2 PM: afeta uma criatura Descomunal ou menor.

+3 PM: muda o bônus de Destreza para +4.

+4 PM: muda a penalidade de Força para –4.

+4 PM: afeta uma criatura Colossal ou menor.

+5 PM: uma criatura diminui duas categorias de tamanho, recebendo –4 em Força.

+6 PM: muda a penalidade de Força para –8.

+9 PM: uma criatura diminui três categorias de tamanho, recebendo –8 em Força.

TEATRO DE SOMBRAS

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 45m de raio; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como um titeriteiro de sombras, você cria ilusões grandiosas e complexas. Este jutsu funciona como *miragem mística* e seus aprimoramentos que incluem sons complexos, odores e sensações térmicas. Ao executar o jutsu, você prepara um roteiro que pode incluir diálogos. Se quiser desviar a ilusão de seu roteiro, deve estar dentro do alcance e usar uma ação padrão para se concentrar.

+1 PM: também inclui sensações táteis; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem um teste de Vontade bem-sucedido. A ilusão continua sem causar ou sofrer dano.

+2 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um gatilho visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando ou uma palavra específica sendo pronunciada. O jutsu é ativado quando a condição for cumprida, com duração de cena.

+2 PM: muda o efeito para que qualquer jutsu de adivinhação de grau avançado ou menor executado na área enxergue a miragem como se fosse real.

+4 PM: muda a duração para permanente.

TENTÁCULOS SOMBRIOS DA DOR

Inteligência (ácido, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** cena.

Tentáculos pegajosos surgem do chão. No início de seus turnos, cada criatura na área deve fazer um teste de agarrar contra os tentáculos (que recebem bônus de +15). Se a vítima falha, é agarrada. Se já foi agarrada, é esmagada e queimada em ácido, sofrendo 1d6 pontos de dano de ácido e 1d6+4 pontos de dano de esmagamento.

Uma criatura não agarrada pode se mover pela área, mas ela conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.

+1 PM: aumenta o bônus do teste de agarrar em +1.

+2 PM: os tentáculos também causam imensa dor. Uma criatura agarrada recebe uma penalidade de –4 em testes de Sabedoria, perícias baseadas em Sabedoria e testes de Vontade.

+2 PM: aumenta o dano de ácido ou trevas em +1d6.

+9 PM: em vez do efeito normal, os tentáculos absorvem energia vital. Uma criatura já agarrada que falhe em seu teste de agarrar deve fazer um teste de Fortitude: criaturas de até 3º nível morrem em caso de falha ou sofrem 6d6 pontos de dano de trevas se bem-sucedidas; entre 4º e 6º nível morrem em caso de falha ou sofrem 2d6 pontos de dano de trevas se bem-sucedidas; criaturas acima de 6º nível apenas sofrem 2d6 pontos de dano de trevas em caso de falha.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Terror Ninja

Carisma (encantamento, ninja); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** 1d6 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você mira os olhos de seus oponentes e dobra suas mentes fracas. Cada criatura escolhida dentro do alcance que falhe no teste de resistência fica apavorada ou confusa, à sua escolha. Este jutsu é um efeito de medo e não afeta criaturas cegas.

+2 PM: muda o teste de resistência para Vontade parcial. Uma criatura bem-sucedida no teste fica abalada ou enjoada, à sua escolha, por 1 rodada.

+4 PM: muda o alcance para longo.

Toque da Morte

Força (ninja, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão emana energias letais, afetando os pontos de pressão do oponente. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou cai inconsciente e sangrando com seus PV reduzidos a –1; ou sofre 5d6 pontos de dano de trevas se for bem-sucedido. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este jutsu.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+1 PM: aumenta o dano secundário em +1d6.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda o efeito para que se o alvo falhe em seu teste de resistência, morra instantaneamente.

+9 PM: se acertar, role o dano normal. Entretanto, em vez de causar esse dano, para cada 4 pontos de dano que causaria, causa 1 ponto de dano em uma habilidade física à sua escolha (Força, Destreza ou Constituição).

Transformação

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Muda a forma física e aparência do alvo para a de uma criatura existente ou imaginada por você. Este jutsu também afeta todo o seu equipamento, absorvendo ou mantendo em uso itens à sua escolha. Itens mágicos só podem ser usados, ou continuam em funcionamento, se não forem absorvidos. O alvo recebe +30 em testes de Enganação para disfarçar-se como a criatura escolhida. Suas estatísticas não mudam, mas pode escolher 1d4+1 das seguintes vantagens:

Armas naturais: escolha entre garra (1d4 corte), ferrão (1d4 perfuração), mordida (1d6 corte), chifre (1d6 perfuração), cauda (1d6 esmagamento) ou pancada (1d4 esmagamento). É possível atacar com a arma natural escolhida e causar o dano indicado (para criaturas Médias; para outros tamanhos, consulte a tabela no **Capítulo 3**). Pode-se escolher essa vantagem mais vezes, uma vez para cada arma natural, e duas para garras. Se atacar com todas as armas naturais, recebe uma penalidade de –4 em todos os ataques.

Armadura natural: escolha entre pele normal (+0), pele grossa (+1), pelo (+2), pelo grosso (+3), couro (+4), escamas (+5), exoesqueleto (+7), carapaça (+8) ou casco (+10), recebendo o bônus indicado na CA.

Deslocamento alternativo: escolha entre escalada 12m, escavar 6m, natação 18m ou voo 18m. É possível escolher esta vantagem mais vezes, cada vez para um deslocamento diferente.

Habilidade física: aumenta o valor de uma habilidade física (Força, Destreza, Constituição) em +4. Pode-se escolher esta vantagem mais vezes; seus efeitos são cumulativos até um máximo de +16 (Força) e +8 (Destreza e Constituição).

Mudar tamanho: muda o tamanho para um escolhido entre Mínimo e Enorme, com os bônus e penalidades apropriados (veja o **Capítulo 5**).

Mudar tipo: escolha entre animal, humanoide ou monstro. O tipo muda para o tipo escolhido para propósitos de efeitos de jutsus e itens mágicos.

Se a nova forma não é capaz de falar, não pode entoar mantras. Se não tem membros capazes de fazer gestos precisos, não pode fazer selos.

+2 PM: aumenta o número de vantagens que pode escolher em +1.

+4 PM: muda as escolhas de *mudar tamanho* para Diminuto a Descomunal.

+4 PM: também inclui youkai nas escolhas de *mudar tipo*. Não é possível ser ressuscitado se morrer enquanto youkai.

+9 PM: muda as escolhas de *mudar tamanho* para Ínfimo a Colossal.

+9 PM: também inclui construto nas escolhas de *mudar tipo*, recebendo imunidades de construto.

+9 PM: como uma ação livre no início de seus turnos, o alvo pode mudar de forma e aparência, escolhendo um novo conjunto de vantagens.

Truque das Cópias Sólidas

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 3 cópias; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Três cópias ilusórias suas aparecem dentro do alcance. Elas agem no seu turno e realizam ações idênticas às suas. Se quiser que elas façam coisas diferentes, você deve gastar uma ação padrão para se concentrar.

As cópias são idênticas em aparência e sons, e usam as suas estatísticas, mas não têm PV ou PM, e não conseguem causar dano; seus ataques físicos parecem sempre errar o alvo. Sempre que uma cópia é atingida, você pode fazer um teste de Enganação ou Identificar Magia como uma reação para fazer parecer que ela sofreu dano ou outro efeito apropriado. Se falhar, o ataque a atravessa de maneira óbvia e o atacante tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. Como as cópias não têm cheiro, podem ser detectadas como algo estranho por uma criatura com faro, que tem direito a um teste de Vontade para perceber as ilusões. Mesmo que um observador perceba a ilusão, as cópias não desaparecem, mantendo-se ativas até o final de sua duração.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

+2 PM: muda a concentração desse jutsu para uma ação de movimento.

+4 PM: aumenta o número de cópias em +1.

+4 PM: as cópias são quase sólidas e podem atacar. Se uma cópia acerta um ataque, causa 25% do dano normal.

+4 PM: você pode executar jutsus através das cópias, se estiverem dentro do alcance. No início de seus turnos, escolha de qual cópia seus jutsus vão se originar. Isso gasta ações e PM normalmente; apenas os jutsus se originam da cópia escolhida.

+5 PM: aumenta o dano das cópias em +25% (até um máximo de 100%).

+5 PM: muda a concentração do jutsu para uma ação livre.

VIAGEM ESPIRITUAL

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você transporta os alvos para outro mundo. Nesse lugar, as criaturas chegam de 10 a 1.000km do destino pretendido (1d100 x10km). Se o destino é desconhecido, o mestre escolhe o lugar de chegada.

Enquanto pelo menos um alvo transportado pelo jutsu estiver em um mundo que não seja o seu, seus PM máximos são reduzidos em 6. Se um alvo morrer em outro mundo, a perda é permanente.

+9 PM: seus PM máximos são reduzidos em 15, mas apenas enquanto você estiver em outro mundo. Não há perda permanente se um alvo morrer em outro mundo.

VIDÊNCIA DOS ANCESTRAIS

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: 1 hora; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Os ancestrais permitem que você perceba uma pessoa distante. Você pode ver, ouvir e farejar a criatura escolhida e seus arredores (3m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo recebe os seguintes modificadores em seu teste de resistência:

- Você não conhece o alvo: +10.
- Você ouviu falar do alvo: +5.
- Você já encontrou o alvo pessoalmente: +0.
- Você conhece bem o alvo: –5.
- Você tem uma descrição ou pintura do alvo: –2.
- Você tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: –5.
- Você tem uma parte do alvo (unhas, cabelos, lascas...): –10.
- O alvo está em outro mundo: +5.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto. Ele só tem direito ao teste de resistência se estiver em posse de uma pessoa; use os modificadores em relação ao objeto, não seu possuidor.

+1 PM: você pode receber os benefícios dos jutsus *compreensão dos ancestrais*, *leitura de chacras*, *percepção elevada* e *visão perfeita* enquanto estiver percebendo o alvo distante.

+4 PM: muda a duração para cena. Você pode usar uma ação de movimento por rodada para perceber o alvo distante.

VOO DE HINOTORI

Inteligência (fogo, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Com jatos flamejantes ou asas de chamas, o alvo pode se elevar aos céus, recebendo deslocamento de voo 12m. Quando o jutsu se esvai, se o alvo não estiver no solo, pousa como no jutsu *truque do gato*.

Se o alvo gasta uma ação completa para voar, seu deslocamento é aumentado em 1,5m vezes o resultado de um teste de Atletismo ou Identificar Magia. Por exemplo, com um resultado 20 no teste, move-se 42m (20 x 1,5m + 12m) naquela rodada. Nesse caso, o alvo só pode voar em linha reta. Ele pode manter essa velocidade durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada para continuar. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes de poder tentar novamente.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1 criatura.

+4 PM: aumenta o deslocamento de voo em +3m.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com